Nintendo Switch · eShop · Retro

03/21 · Ausgabe 287 · € 5,50

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSS[illegible]NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 905508 03

Österreich € 6,20; Schweiz sfr 8,80; Benelux € 6,50; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 7,20

TEST

Ein Spiel, zwei Abenteuer! Das steckt in Super Mario 3D World + Bowser's Fury!

TEST

HITMAN 3

Cloud-Premiere für Agent 47: Kaufempfehlung?

MAGAZIN

FLOP-KONSOLEN

Hardware, die spektakulär scheiterte – unser großes Retro-Special!

VOLL ABRÄUMEN!

JETZT N-ZONE TESTEN

ÜBER 50 % SPAREN

NUR 13,90 EUR!

- **3 PRINT-AUSGABEN** DRUCKFRISCH **FREI HAUS**
- **3 DIGITAL-AUSGABEN** GRATIS
- 3 MONATE **WERBEFREI** AUF **PCGAMES.DE** SURFEN
- INKLUSIVE **ZUGRIFF** AUF **FRÜHERE** DIGITAL-AUSGABEN
- PLUS **ATTRAKTIVE PRÄMIE**

WWW.N-ZONE.DE/PROBEABO

N-ZONE-ABO? DESWEGEN!

- MEGA PREISVORTEILE
- FRÜHER BEI EUCH ALS AM KIOSK
- KOSTENLOSE ZUSTELLUNG PER POST
- KEINE AUSGABE VERPASSEN
- KEIN RISIKO, DA JEDERZEIT KÜNDBAR

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Da kommt einiges auf uns zu! Auch, wenn der Release-Plan von Nintendo selbst für dieses Jahr bislang nicht gerade prall gefüllt ist, so halten die nächsten Monate dennoch jede Menge Unterhaltung für Switch-Besitzer bereit. So viel, dass uns jetzt schon ein paar Schweißperlen auf der Stirn stehen angesichts der Frage, wie wir das alles testen sollen! Aber das lasst mal unser Problem sein, immerhin ist das unser Job, und wir machen ihn gerne. So natürlich auch in der Februarausgabe der N-ZONE, in der wir uns zwei Spiele im Test besonders ausführlich angesehen haben: Super Mario 3D World + Bowser's Fury und Hitman 3. Zwei Spiele, wie sie unterschiedlicher kaum sein könnten! Auch, wenn wir vom Cloud-Streaming auf der Switch (noch) nicht vollkommen überzeugt sind, so ist es doch sehr erfreulich, wie das Portfolio der Nintendo-Konsole mit Serien, Spielen und auch Genres bereichert wird, die sonst für Switch-Solisten nur aus weiter Ferne zu bestaunen waren. Gleichzeitig genießt man als Switch-Besitzer all die exklusiven Spiele auf dem Silbertablett. Die wunderbare Mischung aus Third-Party-Titeln, Indie-Games und Nintendo-Kultmarken hat sicher einen großen Anteil am Erfolg der Konsole, den Nintendo im aktuellen Finanzbericht mit eindrucksvollen Zahlen feierte.

Und damit es so gut weitergeht, braucht es Spielenachschub. In unserem Vorschaubereich haben wir drei Hitkandidaten der nächsten Monate versammelt, allen voran das Switch-exklusive Monster Hunter Rise, das wir selbst bereits spielen konnten. Und zu einem Blick in die Zukunft gehört auch immer ein Blick in die Vergangenheit, weshalb wir in unserem Special die Konsolen vorstellen, denen kein so strahlender Erfolg wie der Switch vergönnt war. Und ja, darunter befindet sich auch Nintendo-Hardware! Und sonst so? Wir stellen Shinji Mikami, eine der wegweisenden Entwicklerikonen Japans und den Vater von Resident Evil im Portrait vor, testen jede Menge Spiele, widmen euch viele Seiten Community, verlosen einen weiteren Redaktionschatz und prüfen, ob Harry Potter und der Stein der Weisen auf dem Game Boy Color damals wirklich ein gutes Spiel war – und vieles mehr!

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

ZAHLEN & FAKTEN 03/2021

Drei Stunden
So lange versuchte Katha vergeblich in der Chongqing-Mission in Hitman 3 die Wertung Silent Assassin, Suit Only auf der höchsten Schwierigkeitsstufe abzuschließen, bis sie einen einfacheren Weg entdeckte, mit dem das Unterfangen innerhalb von circa zehn Minuten erledigt war.

Drei Abschiede
Unsere Praktikanten Yannik, Alexander und Christian, die in den letzten Monaten fleißig für die N-ZONE Artikel schrieben, sind weitergezogen – vielen Dank für die gute Arbeit und viel Erfolg auf dem weiteren Weg!

Ein Jahr
Ist es her, dass wir zum ersten Mal Animal Crossing: New Horizons spielten. Auf noch ein Jahr!

HEFTINHALT 03/2021

START

Editorial 03

Heftinhalt 04

Aktuelles 06

MAGAZIN

Videospieltrends 2021 12

Die Gescheiterten: Nicht jede Konsole war ein Hit 16

Ikonen der Spieleindustrie: Shinji Mikami 22

VORSCHAU

Little Nightmares 2 30

Monster Hunter Rise 34

Persona 5 Strikers 38

Termine 40

TEST

Team & Meinungsmache 42

Super Mario 3D World + Bowser's Fury 44

Hitman 3 50

Crown Trick 56

Chronos: Before the Ashes 60

Among Us 64

Hyperbrawl Tournament 66

Landflix Odyssey 68

Mars Horizon 70

Tohu 72

Dead Cells (Nachspiel) 74

Topspiele 76

RETRO

Harry Potter und der Stein der Weisen 80

N-ZONE Zeitreise 84

COMMUNITY

Interaktiv 86

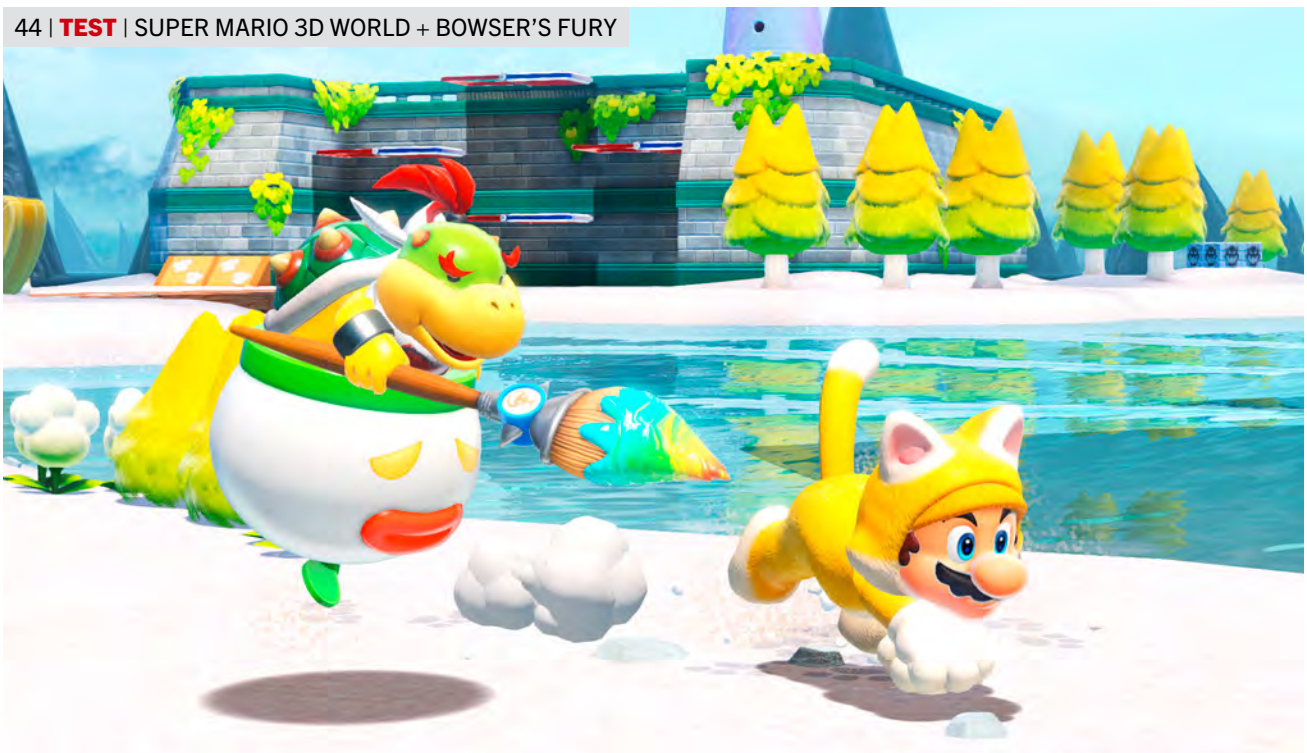
Leserbriefe 92

FINALE

Thema des Monats 96

Ausblick/Impressum 98

44 | TEST | SUPER MARIO 3D WORLD + BOWSER'S FURY



34 | **VORSCHAU** | MONSTER HUNTER RISE

64 | **TEST** | AMONG US

80 | **RETRO** | HARRY POTTER & DER STEIN DER WEISEN

12 | **MAGAZIN** | VIDEOSPIELTRENDS 2021

38 | **VORSCHAU** | PERSONA 5 STRIKERS

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

NEUE INFOS UND RELEASEDATUM ZU NEW POKÉMON SNAP

Ende April gehen Fans per Nintendo Switch auf Pokémon-Foto-Safari.

The Pokémon Company hat neue Infos zu New Pokémon Snap veröffentlicht, dem Nachfolger des beliebten Nintendo-64-Games aus den 90ern. Außerdem gibt es einen neuen Trailer sowie ein Releasedatum für das Switch-Spiel: New Pokémon Snap für Nintendo Switch erscheint am 30. April 2021, also an einem Freitag. Vorbestellungen sind ab sofort möglich. In New Pokémon Snap erkundet ihr eine Region namens Lental. Die vielseitige Landschaft führt euch durch unterschiedliche Gebiete von kleinen Inseln bis hin zu trockenen Wüsten. Dort trefft ihr auf zahlreiche Pokémon, schreibt The Pokémon Company auf Twitter. Als Pokémon-Fotograf erkundet ihr die Lental-Region, um die Taschenmonster zu studieren und bildlich festzuhalten. Unterstützung erhaltet ihr dabei von Professor Mirror. Ebenfalls zur Seite steht euch Rita, die Assistentin des Professors. Wie schon beim N64-Original werden eure Schnappschüsse auch in New Pokémon Snap für die Switch vom Professor bewertet. Ziel ist es, den Photodex mit besonders tollen Aufnahmen zu komplettieren.

APEX LEGENDS AB MÄRZ AUF SWITCH

Der Release-Termin für die Nintendo-Switch-Umsetzung ist nicht mehr weit entfernt.

Eigentlich hätte Apex Legends bereits letztes Jahr für die Nintendo Switch erscheinen sollen. So war zumindest der ursprüngliche Plan, als das Game von Electronic Arts im vergangenen Sommer für die Nintendo-Hybridkonsole im Rahmen eines nächtlichen Livestreams angekündigt wurde. Doch dann gaben die Verantwortlichen im Oktober bekannt, dass Apex Legends doch nicht mehr 2020 erscheint. Respawn Entertainment, Entwickler des Spiels, braucht mehr Zeit, so die Begründung. Anfang des Jahres 2021 kamen Gerüchte auf, dass der Mehrspielertitel pünktlich zum Start der neuen Season auch auf der Nintendo-Konsole veröffentlicht wird – das wäre am 02. Februar 2021, gewesen. Das Gerücht zum Veröffentlichungstermin stammt von der japanischen Variante eines neuen Trailers zur kommenden Season 8 von Apex Legends, bei dem sich zeitweise in der Videobeschreibung auf Youtube der Hinweis fand, dass die Switch-Version an diesem Tag erscheinen soll. Inzwischen wurde der korrekte Release-Termin veröffentlicht, ab dem 09. März 2021 startet Apex Legends auf Switch, während die neue Saison wie geplant im Februar begann.

REMAKE DER 4. POKÉMON-GENERATION FÜR DIE SWITCH?

Die Gerüchteküche brodelt: Erscheinen Pokémon Diamant und Perl als Neuauflagen noch in diesem November?

Gerüchten zufolge soll die Ankündigung der Remakes der vierten Pokémon-Generation Diamant und Perl bereits am 25. Februar 2021 erfolgen. Das ist der sogenannte Pokémon Day, der anlässlich der Veröffentlichung der ersten Spiele im Februar 1996 alljährlich mit allerlei Feierlichkeiten und Aktionen begangen wird. Erscheinen sollen die neuen Switch-Spiele dann Ende des Jahres. Üblicherweise werden neue Pokémon-Hauptspiele im November veröffentlicht, falls die Spekulationen also wahr sind, könnte das der Release-Monat sein. Angeblich soll es sich bei den Remakes um Spiele mit „vollwertiger“ Fang-Mechanik handeln und nicht wie bei Pokémon: Let’s Go, Pikachu!/Evoli! von 2018 um extrem vereinfachte Titel. Damals gab es unter den Fans einige Kritik an der Entscheidung, bei den Let’s-Go-Games auf das Fangsystem des Mobile-Megahits Pokémon Go zu setzen. Dadurch sind in den Spielen keine Kämpfe gegen wilde Pokémon möglich.

SONIC PRIME RAST AUF NETFLIX

Laut Netflix richtet sich die Show vor allem an Kinder bis zwölf Jahre sowie an langjährige Fans.

Nachdem es im Dezember 2020 bereits einen Leak gab, kündigte Netflix nun offiziell eine animierte 3D-Serie mit Sonic the Hedgehog an. Insgesamt 24 Folgen wird es in der ersten Staffel von Sonic Prime geben. Die Show wird gemeinsam von Sega und Wildbrain produziert und soll 2022 an den Start gehen. Neben dem Logo wurden nun auch erste Details enthüllt. In einem Überblick der Geschichte heißt es, dass das Schicksal eines merkwürdigen Multiversums in den Händen von Sonic liegt. Allerdings dreht sich die Story nicht nur um die Rettung, sondern auch um Selbstfindung und Erlösung. Welche Figuren aus dem Sonic-Universum einen Auftritt erhalten werden, wurde bislang noch nicht verraten. Unklar ist auch, wer die Stimme des blauen Igels übernehmen wird. Erst kürzlich hat Roger Craig Smith nach über zehn Jahren seinen Abschied als Stimme von Sonic bekannt gegeben. Einen Nachfolger gibt es bisher aber nicht.

N-ZONE-STECKBRIEF #66

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Jessie

ERSTER AUFTRITT:
Pokémon Gelb (2000)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Pokémon Gelb (2000)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Jessie ist bekannt für ihr Temperament und ihre Dickköpfigkeit. Das Ziel, andere Pokémon zu entführen, verfolgt sie besonders ehrgeizig, mehr als James und Mauzi.

KURZBIOGRAFIE:
Jessie ist Mitglied der kriminellen und bösartigen Vereinigung Team Rocket. Zusammen mit James und Mauzi bildet sie ein festes Trio, das sich Ash im Pokémon-Anime beziehungsweise dem Spieler in Pokémon Gelb immer wieder entgegenstellt. Im Anime ist es ihr Ziel, das Pikachu von Ash zu entführen und es Giovanni, dem Anführer von Team Rocket, zu bringen. Jessie wuchs bei ihrer alleinerziehenden Mutter in ärmlichen Verhältnissen auf. Auch ihre Mutter arbeitete für Team Rocket. Beim Auftrag, das legendäre Pokémon Mew zu fangen, verschwand sie spurlos und Jessie landete im Waisenhaus. Diese schwierige Kindheit erklärt ihre Kaltherzigkeit als Erwachsene.

TRIVIA:
Jessie reagiert sehr harsch darauf, wenn sie alt oder fett genannt wird. Sie bezeichnet sich selbst als besonders schön und talentiert, wobei ihr James und Mauzi dabei meistens nicht zustimmen. Jessie hat eine Vorliebe für Pokémon des Typs Gift.

DIE 10 MEISTVERKAUFTEN SWITCH-SPIELE

Gemeinsam mit dem Finanzbericht stellte Nintendo die Top-10-Switch-Spiele vor.

Die Zahlen beziehen sich auf den Verkaufszeitraum seit der Veröffentlichung bis zum 31. Dezember 2020. An der Pole Position hat sich dabei nichts geändert, Mario Kart 8 Deluxe ist und bleibt das meistverkaufte Switch-Spiel mit 33,41 verkauften Versionen auf allen Distributionswegen, also sowohl Retail, als auch in der Download-Fassung und in Bundles mit der Switch-Konsole zusammen. Den zweiten Platz mit 31,18 Millionen verkauften Einheiten in einem weitaus kürzeren Zeitraum belegt Animal Crossing: New Horizons, gefolgt von Super Smash Bros. Ultimate, das bereits etwa neun Millionen Spiele weniger abgesetzt hat. Auf Rang vier befindet sich The Legend of Zelda: Breath of the Wild mit 21,45 Millionen Exemplaren, danach folgen Pokémon Schwert und Schild mit 20,35 Millionen Einheiten. Nur Super Mario Odyssey auf der sechsten Stelle der Liste hat noch knapp mehr als 20 Millionen Versionen abgesetzt, sowohl Super Mario Party als auch die beiden Ausgaben von Pokémon: Let's Go kommen „nur" auf rund 13 Millionen Einheiten. Splatoon 2 sichert sich den neunten Platz mit etwa 11 Millionen verkauften Spielen, Schlusslicht der zehn Hits stellt New Super Mario Bros. U Deluxe dar, das etwa 9 Millionen Mal über die Ladentheken wanderte. Seit der letzten Veröffentlichung der zehn erfolgreichsten Nintendo-Spiele im November 2020 hat sich keine Platzierung geändert.

REGGIE: „DIE SWITCH MUSSTE ERFOLG HABEN"

Laut Reggie Fils-Aime ging es bei dem Launch quasi um alles für das japanische Unternehmen.

Als die Nintendo Switch im Jahr 2017 auf den Markt kam, konnte niemand den riesigen Erfolg erahnen, den die Hybrid-Konsole weltweit erringen sollte. Alleine im vergangenen Jahr belegte die Switch in zahlreichen Ländern der Erde für mehrere Monate den ersten Platz in den Hardware-Verkaufscharts. Rückblickend kann Nintendo demnach sehr zufrieden mit der Konsole sein.

Doch vor dem Launch herrschte wohl eine extrem angespannte Stimmung bei dem japanischen Unternehmen. Wie Reggie Fils-Aimé, der ehemalige Präsident von Nintendo of America, vor Kurzem in einem Streaming-Interview erkläre, stand sehr viel auf dem Spiel. Das lag vor allem am zuvor sehr schlechten Abschneiden der Wii U. Beim Release der Switch ging es quasi um „alles oder nichts". So sagte er in einem Interview: „[Die Wii U] war die am schlechtesten verkaufte Plattform. Vielleicht war der Virtual Boy noch etwas mieser. Doch die Wii U lag drastisch unter den Erwartungen. (...) Die Switch war in der Tat ein ‚alles oder nichts"-Produkt für das Unternehmen, und glücklicherweise war sie ein Hit."

VERGESST BAYONETTA 3, SAGT KAMIYA

Platinum Games hat keine Neuigkeiten zu Bayonetta, tritt Rechte an Astral Chain ab

Seit einiger Zeit ist es rund um das Actionspiel Bayonetta 3, das exklusiv für die Nintendo Switch erscheinen soll, sehr ruhig geworden. Nach Gerüchten rund um Probleme bei der Entwicklung gab es zwar kurze Zeit später ein Dementi seitens Platinum Games. Dennoch hält sich das Team mit Details zum Inhalt weiterhin sehr zurück. Im Verlauf dieses Jahres soll es neue Informationen geben, doch der zuständige Produzent Hideki Kamiya rät den wartenden Fans dazu, lieber nicht allzu ungeduldig zu sein. In einem Interview mit dem Magazin Video Games Chronicle rät er ihnen sogar dazu, dass Spiel erst mal zu „vergessen". So sagt er: „Wir sind nicht wirklich in der Position, um etwas zu sagen … es ist erst Januar. Wir sollten schon etwas haben, mit dem wir rausrücken, nicht wahr? Man kann sicher sagen, dass etwas kommen wird. Will heißen, dass vom Jahr noch sehr viel übrig ist. (…) Ich verstehe, dass es die Fans verrückt macht. Deshalb mein Ratschlag, dass wir vielleicht alle Bayonetta 3 vergessen sollten. Wenn dann wirklich etwas passiert, wäre das eine nette Überraschung, oder nicht?" Das heißt wohl so viel wie „Ja, das Spiel existiert, wir arbeiten daran, aber es gibt nichts Neues." Eine weitere News rund um Platinum Games gibt es auch noch, und zwar Astral Chain betreffend. So gehören Spiel und Marke offiziell Nintendo, wann und warum es dazu kam, dass das Studio die Recht an Nintendo abtrat, ist nicht bekannt. Das macht es sehr unwahrscheinlich, dass der Action-Titel auf andere Plattformen veröffentlicht wird, wie es noch vor einiger Zeit Gerüchte behaupteten.

SPIELE-RELEASES FÜR DAS JAHR VORGESTELLT

Offiziell stehen bislang nur drei First-Party-Titel für die Switch für 2021 fest.

Im Rahmen des Finanzberichts stellte Nintendo wie üblich eine Übersicht über die kommenden First-Party-Spiele der nächsten Zeit bereit. Sicherlich arbeiten Entwickler auch an weiteren, bislang nicht vorgestellten Titeln für die Switch – jedenfalls ist das zu hoffen, denn die Auswahl fällt recht mager aus. Dazu kommt die nach wie anhaltende Pandemie, die die Arbeit erschwert. Das erste Spiel des Jahres ist Super Mario 3D World + Bowser's Fury am 12. Februar, dann folgt am 26. Februar Bravely Default 2. Am 30. April wird New Pokémon Snap veröffentlicht. Das war es auch schon mit den Spielen mit festen Terminen. Sowohl Bayonetta 3, Metroid Prime 4 als auch der Nachfolger zu The Legend of Zelda: Breath of the Wild bekommen nur ein „TBA" spendiert, also ein „to be announced", „wird noch bekannt gegeben". Das schließt einen Release der Titel noch in diesem Jahr zwar nicht aus, es ist aber gut denkbar, dass sich Switch-Spieler bis nächtes Jahr gedulden müssen. In Japan erschien bereits im Januar ein weiteres Nintendo-Spiel mit dem Namen Buddy Mission Bond und noch 2021 sollen die Remakes der SNES-Visual-Novels Famicom Tentei Club: Kieta Koukeisha und Famicom Tentei Club: Ushiro ni Tatsu Shoujo für die Switch veröffentlicht werden. Eine Umsetzung hierzulande ist unwahrscheinlich.

VOLLER ERFOLG: NINTENDOS FINANZREPORT

Die Switch befindet sich weiterhin auf einem Höhenflug und stellt eine neue Bestmarke auf.

Nintendo hat vor kurzem die Zahlen aus dem vergangenen Geschäftsquartal veröffentlicht, das bis zum 31. Dezember 2020 lief. Anhand der Angaben wird nochmals deutlich, dass die Switch-Konsole weiterhin auf einer großen Welle des Erfolgs schwimmt. Alleine in den drei letzten Monaten des vergangenen Jahres kam sie auf 11,57 Millionen verkaufte Exemplare. Das bedeutet nicht nur ein Wachstum in Höhe von sieben Prozent gegenüber dem Vorjahreszeitraum, sondern gleichzeitig auch eine neue Bestmarke. In keinem Quartal zuvor konnte Nintendo bisher mehr Einheiten der Switch verkaufen. Sie kommt mittlerweile auf einen Gesamtabsatz von 79,87 Millionen verkauften Exemplaren und steuert somit zielstrebig auf die 80-Millionen-Marke zu. Sollte sie dieses Tempo beibehalten, dürfte sie bereits im Frühjahr dieses Jahres den Game Boy Advance überholen können, der aktuell auf 81,85 Millionen verkaufte Einheiten weltweit kommt. Danach stehen lediglich die Wii, der originale Game Boy sowie der Nintendo DS vor der Switch. Der ebenfalls sehr erfolgreiche 3DS wurde bereits überholt.

JOY-CON-ÄRGER AUCH IN EUROPA

Der Joy-Con-Drift gerät ins Blickfeld des Europäische Verbraucherverbandes.

Der Europäische Verbraucherverband (BEUC) hat Ermittlungen im Fall des Joy-Con-Drifts der Nintendo Switch gestartet. Bis heute sind über 25.000 Beschwerden aus verschiedenen EU-Ländern beim Verband eingegangen. In rund 88 Prozent der Fälle berichten Besitzer über Probleme mit dem linken Joy-Con innerhalb der ersten beiden Betriebsjahre der Controller. Im Vorfeld wurde Nintendo nun beauftragt, fehlerhafte Joy-Cons kostenlos zu reparieren und Kunden über die limitierte Lebensdauer der Hardware zu informieren. Schon seit längerer Zeit kümmert sich Nintendo ohne Kosten um alle Joy-Cons, die zur Reparatur eingesendet werden. Hin und wieder kommt es wohl aber auch hier nach einiger Zeit zum gleichen Problem. Monique Goyens (Chefin des BEUC) forderte in einem Statement bereits Lösungsvorschläge von Nintendo, die betroffenen Kunden helfen: „Konsumenten erwarten, dass ihre gekauften Produkte eine bestimmte Zeit lang halten (...) und sie nicht wegen eines technischen Defekts für einen teuren Ersatz zahlen müssen. Nintendo muss jetzt eine sinnvolle Lösung für die tausenden Konsumenten finden, die von diesem Problem betroffen sind.“ Mittlerweile hat auch die Europäische Kommission den Fall übernommen. In einem Statement heißt es, dass man in Kürze entscheiden wird, welche Schritte im Hinblick auf die Richtlinien der CPC (Konsumer Protection Cooperation) gegen den Mario-Konzern eingeleitet werden. Im Rahmen einer neuen Initiative möchte man Konsumenten auf die Haltbarkeit entsprechender Produkte aufmerksam machen. Nintendo selbst hat sich bislang zu dieser nach wie vor heiklen Thematik noch nicht geäußert.

SUPER NINTENDO WORLD – ERÖFFNUNG ERNEUT VERSCHOBEN

Wegen der Corona-Situation in Teilen Japans verschiebt sich der geplante Februar-Termin.

Auch 2021 hält die Pandemie einen großen Teil der Weltbevölkerung in Atem. In Osaka sollte eigentlich bereits Anfang Februar der erste Nintendo-Freizeitpark namens Super Nintendo World als Teil der deutlich größeren Universal Studios Japan eröffnen. Nun aber wurde der Start abermals verschoben, denn auch in Japan hat man noch mit dem Virus und dessen Mutationen zu kämpfen, deren Verhalten noch nicht ausreichend erforscht ist. Sicherheitshalber wurde daher in einigen Teilen Japans erneut der Notfall ausgerufen. In Folge dessen teilt Nintendo auf der offiziellen japanischen Website die erneute Verschiebung der Eröffnung mit. Das neue Datum ist zu diesem Zeitpunkt noch ungewiss.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

1441: Pokémon Blau/Rot/Gelb erschienen hierzulande auf farblich passenden Modulen, was sie von den normalerweise in Grau gehaltenen Game-Boy-Spielen sichtlich unterscheidet.

1442: Das Krabben-Pokémon Kingler ist dafür bekannt, eine besonders große Schere neben einer normal großen zu besitzen. In Pokémon Rot/Blau dagegen wird es im Spiel mit zwei gleich großen Kneifern dargestellt.

1443: Im Mai 2018 wurden vier bisher unbekannte verworfene Konzepte von Pokémon bekannt, die ursprünglich noch in den ersten Editionen hätten erscheinen sollen. So sieht man hier einen Drachen oder eher ein Krokodil mit übergroßen Augen, einen Hai mit einer Nase ähnlich einem Anker, einen Hirsch mit Stacheln sowie ein etwas kurioses Wesen, das lediglich als „Kaktus“ aufgeführt wird.

1444: Als 1998 die ersten Pokémon-Editionen Rot und Blau in den US-Regionen erschienen sind, benannte sich die Stadt Topeka in Kansas für einen Tag in „Topikachu“ um.

1445: Das Pokémon Pandir ist bekannt dafür, auch ohne seine schillernde Form stets etwas anders auszusehen als andere Exemplare seiner Gattung, denn die Flecken auf seinem Fell sind immer zufällig platziert. Die Wahrscheinlichkeit, zwei komplett identische Exemplare eines Pandir zu besitzen, liegt bei unglaublichen 1:4,25 Milliarden. Dann mal ran an die Suche!

1446: Der Grund, warum die Pokémon aus den Editionen Gold/Silber/Kristall ihrem Design entsprechend gut mit den originalen 151 Monsterchen harmonieren, ist, dass ein großer Teil von ihnen tatsächlich auch ursprünglich in den ersten Editionen Blau/Rot/Gelb erscheinen hätte sollen. So waren für die ersten Spiele der Traditionsreihe eigentlich schon rund 250 Tierchen geplant gewesen.

1447: Das erste Pokémon, das jemals online im Rahmen einer Aktion verteilt wurde, war ein Event-Pichu.

1448: Seit den Pokémon-Editionen Schwarz/Weiß gibt es in der Online-Tauschbörse ein Tauschverbot für Pokémon mit anstößigen Namen. Leider betrifft das in der deutschen Version allerdings auch die völlig normalen Namen der Pokémon Barschwa und Barschuft. Ein Tausch ist daher nur möglich, wenn man den Exemplaren einen Spitznamen verpasst.

1449: Das legendäre Pokémon Zygarde wurde mit Pokémon X/Y eingeführt. Versteckt in den Daten der beiden ersten 3DS-Editionen befinden sich zwei exklusive Boden-Attacken für das starke Monster: „Tausend Pfeile“ sowie „Tausend Wellen“. Jedoch sind diese im regulären Verlauf niemals zu sehen. Erst drei Jahre später mit Pokémon Sonne/Mond konnte Zygarde diese beiden Angriffe ohne weitere Hilfsmittel erlernen.

1450: Der Z-Ring, der in den Spielen Pokémon Sonne/Mond eine tragende Rolle spielt und die sogenannten Z-Attacken ermöglicht, ist auch als Zubehör zum Spiel verfügbar. Dieser Ring lässt sich als Armband tragen und lässt sich, wie im Spiel, mit Kristallen schmücken, die separat zu kaufen sind. Wird in den Spielen ein solcher Angriff ausgeführt, reagiert der Ring darauf und leuchtet in den passenden Farben und Symbolen auf.

HARDWARE, GAMEDESIGN & KONSOLENKAMPF

DAS WERDEN DIE GAMING-TRENDS 2021!

Wie wird das Jahr 2021 für Computer- und Videospieler? Die Redaktion wirft einen Blick voraus und liefert euch Prognosen und Trends für das neue Spielejahr.

Zugegeben, es ist ein großes Wagnis, im Jahr 2021 Prognosen und Voraussagen über die kommenden zwölf Monate abzugeben. Das vergangene Jahr zeigte eindringlich, wie schnell die Welt auf dem Kopf stehen und plötzlich alles anders sein kann. Die Corona-Pandemie veränderte nicht nur unser Berufs- und Privatleben, auch die Spieleindustrie war massiv von den Veränderungen betroffen.

Tatsächlich profitierte die Games-Branche – zumindest finanziell – zumeist von den Einschränkungen, die die Pandemie mit sich brachte. Die im März 2020 veröffentlichten Doom Eternal und Animal Crossing: New Horizons beispielsweise übertrafen bei den Verkäufen sämtliche Erwartungen: Animal Crossing gehörte nach nur zehn Tagen mit 13 Millionen verkauften Exemplaren zu den meistverkauften Spielen für die Nintendo Switch. Nach sechs Monaten hatte man bereits 22,4 Millionen Versionen weltweit abgesetzt. Das Jahr 2020 wird uns alle noch lange begleiten, und dennoch möchten wir an dieser Stelle einen Blick in die Zukunft werfen. Was sind die Trends und Entwicklungen, die wir für das Gaming-Jahr 2021 erwarten?

Mehr Release-Verschiebungen

So positiv sich die Corona-Pandemie oft auf die Verkaufs- und Nutzerzahlen auswirkte, so erschwerte sie auch die Entwicklung kommender Spiele. Bereits im Mai 2020 vermutete Xbox-Chef Phil Spencer im Branchenmagazin Business Insider, dass wir die Konsequenzen der Krise erst 2021 so richtig spüren werden. Gerade Titel, die für den Sommer beziehungsweise frühen Herbst 2021 angekündigt sind, werden laut Spencer mit größeren Schwierigkeiten bei der Entwicklung zu kämpfen haben. Die Umstellung von der klassischen Büroarbeit hin zum Home-Office stellt gerade für große Produktionen eine Herausforderung dar. Zu dieser Zeit stellte Spencer etwa klar, dass Motion-Capturing-Aufnahmen aufgrund der Beschränkungen nicht möglich waren.

Ähnliche Probleme bestätigte auch Marcin Iwiński, Mitbegründer von CD Projekt Red, in einem Entschuldigungsvideo in Folge des holprigen Starts von Cyberpunk 2077. „Viele der Abläufe, die wir sonst als gegeben akzeptiert hatten, gingen über E-Mails und Videoanrufe verloren. Auch das hat der Produktion einen Schlag versetzt“, erklärte er sichtlich zerknirscht in dem am 13. Januar 2021 veröffentlichten Statement.

Bereits im vergangenen Jahr hagelte es Release-Verschiebungen: Rainbow Six Quarantine, Outriders oder auch Far Cry 6 sind nur drei Beispiele für Corona-bedingte Terminänderungen. Und auch 2021 müssen wir uns darauf einstellen, dass Spiele nicht zu dem zuvor verkündeten Termin fertiggestellt werden. Zu groß sind die Herausforderungen, die die aktuelle Zeit an die Entwickler stellt. Die kürzlich erfolgte Verschiebung des Open-World-Rollenspiels Hogwarts Legacy auf das Jahr 2022 ist erst der Anfang. Diesem Beispiel werden weitere Publisher und Entwickler folgen.

Stärkerer Fokus auf Abo-Services

Doch inmitten der Pandemie bleibt der Bedarf nach Unterhaltung weiterhin groß. Zugleich aber schauen viele Nutzer stärker aufs Geld als jemals zuvor und suchen nach günstigen Alternativen zum klassischen Vollpreisspiel. Abo-Modelle werden 2021 boomen – noch mehr also schon im vergangenen Jahr. 2020 profitierte gerade der Xbox Game Pass von den Veränderungen am Markt und der Erweiterung des Produkts. Noch im April verkündete Microsoft zehn Millionen zahlende Kunden für sein „Netflix für Games“; im September waren es laut offizieller Angaben bereits 15 Millionen Abonnenten.

Der Konsolenstart von Cyberpunk 2077 ist gefloppt. Doch das Science-Fiction-Rollenspiel erhält in der zweiten Jahreshälfte 2021 sein Next-Gen-Update und könnte so das Comeback auf PS5 und Xbox Series X/S schaffen. Bild: CD Projekt Red

Auf Konsole spielt Virtual Reality offenkundig keine größere Rolle. Spannender ist die Entwicklung für PC und die Möglichkeiten, die sich damit eröffnen. Bild: Sony

Animal Crossing: New Horizons eroberte in Lockdown-Zeiten die Verkaufscharts. Wohlfühlspiele bleiben auch 2021 im Trend – Titel wie Stardew Valley könnten erneut an Bedeutung gewinnen. Bild: Nintendo

Sony und Microsoft kämpfen nach dem Launch im November 2020 mit Nachschubproblemen. Im Jahr 2021 aber werden sich Playstation 5 und Xbox Series X/S etablieren. Bild: Sony

Kein Wunder, schließlich baute Microsoft sein Angebot stetig aus. Am 15. September 2020 integrierte der Konzern aus Redmond den ehemals als Project xCloud bekannten Streaming-Service in das Abo-Modell und erlaubten so das Spielen auf mobilen Endgeräten. Zwar beschränkt sich diese Funktion vorerst nur auf Android-Devices, trotzdem war diese Ergänzung ebenso clever wie zukunftsweisend. Microsoft muss sich daher gar nicht mit Konzepten über eine mögliche Handheld-Konsole herumplagen: man hat sie dank Streaming-Support und Gamepad-Kooperationen längst. Sony auf der anderen Seite hat diesen Trend verpasst. Die Microsoft-Akquise von Bethesda und damit die Rechte an Titeln wie Doom Eternal oder The Elder Scrolls 5: Skyrim wurden in der Branche ebenfalls als echter Coup wahrgenommen. Als wäre das noch nicht genug, wurden Ende 2020 auch EA Play und damit Titel wie Star Wars Jedi: Fallen Order oder FIFA 20 Teil des Angebots.

Lange Rede, kurzer Sinn: Der Xbox Game Pass ist das Paradebeispiel für ein Gaming-Abo-Modell und wird 2021 diesen Sektor beherrschen. Andere Services wie PlayStation Now, Uplay oder selbst Apple Arcade dürften es neben dieser wachsenden Plattform schwer haben.

Mobile weiter auf dem Vormarsch

Auch wenn man meinen könnte, dass Mobile Gaming dieser Tage eher an Bedeutung einbüßen würde, so bleibt das Spielen am Smartphone ein Milliardengeschäft. Wie der Branchenverband Game Anfang September mitteilte, wuchs der Umsatz mit Spiele-Apps allein in Deutschland in der ersten Jahreshälfte um 23 Prozent. Insgesamt wurden hierzulande 1,1 Milliarden Euro umgesetzt. Nahezu die komplette Summe fällt dabei auf In-App-Käufe an. Free2Play-Spiele zementierten in Lockdown-Zeiten ihren Platz in Wohn- und Spielzimmern.

Das wird sich auch 2021 nicht ändern. Ganz im Gegenteil, Mobile Gaming wird noch dominanter werden und sich den Gegebenheiten anpassen. Der Erfolg von Among Us beispielsweise beruht auf der ungewöhnlichen Kommunikation zwischen den Teilnehmer. Mobile-Games im Jahr 2021 stellen den sozialen Aspekt und die Interaktion der Teilnehmer daher noch stärker in den Mittelpunkt, während gleichzeitig Einnahmequellen wie Werbung optimiert werden. Dazu darf man auch den zunehmenden Ausbau des 5G-Netzes nicht außer Acht lassen. Die höhere Bandbreite ermöglicht auch das Streamen aufwendiger Spiele und greift damit den bereits angesprochenen Xbox Game Pass und andere Dienste auf. Auch bieten sich durch die höheren Übertragungsraten natürlich mehr Optionen für aufwendige Mobilspiele. Beispielsweise könnten Augmented-Reality-Games im Stile eines Pokémon Go massiv von den neuen Ressourcen profitieren. Hier wird man abwarten müssen, welche Wege die Branche als Nächstes einschlägt. Die Lust nach Unterhaltung wird aber nicht nur Mobile-Games beflügeln, auch Streaming-Plattformen wie Twitch erfreuen sich seit Jahren wachsender Beliebtheit. Auffällig dabei: Twitch ist keine reine Gaming-Plattform mehr, sondern dient auch anderen Genres wie Talk-Formaten oder Podcasts als Grundlage.

Neue Konsolen auf dem Vormarsch

Der Start von Xbox Series X/S und Playstation 5 war Ende 2020 alles andere als ideal. Viele Fans bekamen keine Konsole ab. Schlagzeilen über Scalper und geldgierige Reseller machten die Runde. Und wenn man ehrlich ist, fehlten auch die ganz großen Titel zum Start, auch wenn beispielsweise Marvel's Spider-Man: Miles Morales oder Demon's Souls erstklassige Spiele für den Launch der PS5 waren. Die Xbox Series X/S musste sich dagegen weitestgehend auf den Game Pass und bereits bestehende Produktionen verlassen. Hier schlug gerade die Release-Verschiebung von Halo Infinite ein großes Loch in die Launch-Pläne. Doch diese Probleme sollten sich 2021 (hoffentlich!) in Wohlgefallen auflösen. Jede Konsolengeneration wächst mit Hilfe der veröffentlichten Spiele, und auch wenn PS5 und Xbox Series X/S abwärtskompatibel sind, so werden es letztlich die aktuellen

Der Xbox Game Pass entwickelte sich 2020 zu einer wahren Allzweckwaffe mit großer Spiele-Bibliothek, Streaming-Optionen und Online-Funktionalität. Microsoft wird diese Stärken 2021 weiter ausbauen. Bild: Microsoft

Große Produktionen wie Hogwarts Legacy kämpfen mit den Herausforderungen, die die Corona-Pandemie mit sich bringt. Release-Verschiebungen bleiben daher auch 2021 an der Tagesordnung. Bild: Warner Bros.

Geteilte Spielwelten oder auch Koop-Funktionen zum gemeinsamen Erleben der Abenteuer sind ein klarer Gameplay-Trend des Jahres 2021. Der Multiplayer-Shooter Outriders macht's vor. Bild: Square Enix

Games selbst sein, die für den Erfolg der Plattformen verantwortlich sind. Im Falle der PS5 fallen hier etwa Horizon 2: Forbidden West, Ratchet & Clank: Rift Apart, God of War: Ragnarok oder auch Returnal als Exklusivspiele auf.

Auf der Xbox Series X/S sind das eben große Namen wie Halo Infinite, Forza Motorsport oder Fable. Sind aktuell noch viele Entwickler darauf bedacht, auch die alte Konsolengeneration aufgrund der großen Hardware-Basis mitzunehmen, wird die aktuelle Generation 2021 stärker deren Platz einnehmen und Playstation 4 und Xbox One vom Markt verdrängen.

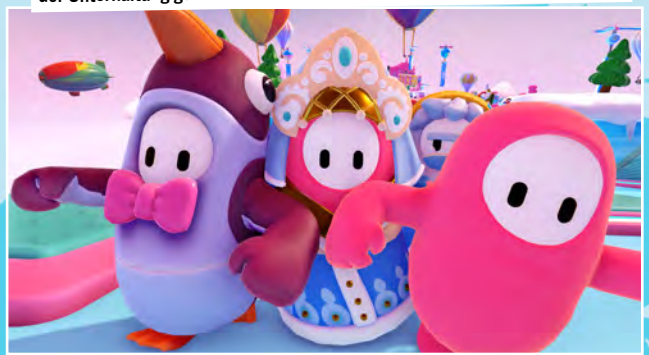
Neue Technik-Meilensteine

Wo wir gerade die neue Konsolengeneration und ihre Hardware-Möglichkeiten ansprechen: 2021 werden sich bestimmte Techniks-Standards flächendeckend durchsetzen. Eine Auflösung von 4K wird sowohl beim Genießen von Filmen und Serien als auch beim Spielen normal sein. Auch Optionen wie HDR und Raytracing werden eine tragende Rolle spielen und für noch detailliertere Bilder sorgen. Ein großes Fragezeichen steht derweil noch hinter Virtual Reality. Half-Life: Alyx stellte im vergangenen Jahr eine absolute Killer-Applikation dar und zeigte, was bei entsprechendem Budget mit der Virtual-Reality-Hardware auf PC möglich ist. Im Konsolensektor dagegen fristet VR auf der Playstation 4 eher ein Schattendasein. Sony lieferte immerhin für Käufer der Playstation 5 einen kostenfreien Camera-Adapter nach, sofern sie ihr Gerät online registrierten. Die großen VR-Hits jedoch sucht man vergebens. Und ein Blick auf die Release-Liste zeigte auch, dass man in diesem Bereich 2021 keine großen Erwartungen haben sollte. Bislang sind keine PS5-Exklusivspiele mit VR-Support angekündigt. Dass ein Hitman 3 die VR-Brille unterstützt, scheint purer Luxus. Playstation-CEO Jim Ryan stellte in Interviews klar, dass mit einer Playstation VR 2 nicht vor 2022 zu rechnen sei.

Wir erwarten, dass Virtual Reality auf dem PC einer größeren Bedeutung beigemessen wird und – ähnlich wie beim mobilen Spielen – das Thema Soci-

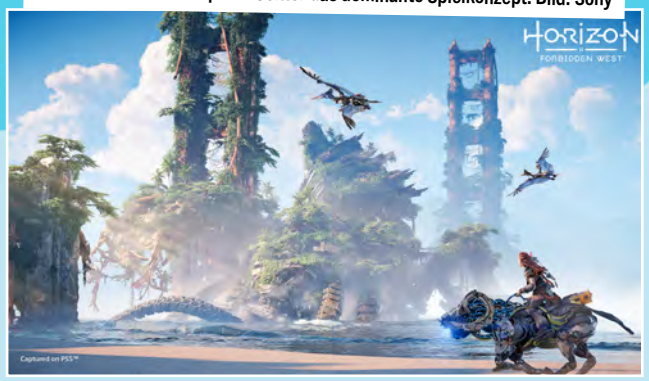
Cleveres Spieldesign und viel Interaktion zwischen den Teilnehmern: Among Us – obwohl bereits 2018 gestartet – mauserte zu den Überraschungshits des Jahres 2020 und wird 2021 seine Nachahmer finden. Bild: Innersloth

Titel wie Fall Guys: Ultimate Knockout (Bild) oder auch Among Us zeigten die Bedeutung der Streaming-Plattform Twitch stärker auf denn je auf. Diese Art der Unterhaltung gewinnt 2021 weiter an Zuspruch. Bild: Devolver Digital



Kein wirklicher Trend, aber eine sichere Spiele-Bank: Neuauflagen bekannter Klassiker wie Prince of Persia: The Sands of Time begleiten uns auch im Jahr 2021. Bild: Ubisoft

Je größer und schöner, desto besser: Gewaltige Open-World-Spiele wie Horizon 2: Forbidden West machen Gebrauch von der modernen Gaming-Hardware und bleiben im Triple-A-Sektor das dominante Spielkonzept. Bild: Sony



al Gaming stärker in den Mittelpunkt rückt. Die Interaktion der Spieler in einer VR-Umgebung unter Zuhilfenahme bestimmter Online-Optionen könnte der nächste Schritt für diese Art des Gamings sein.

Nostalgie, Trittbrettfahrer und Open World

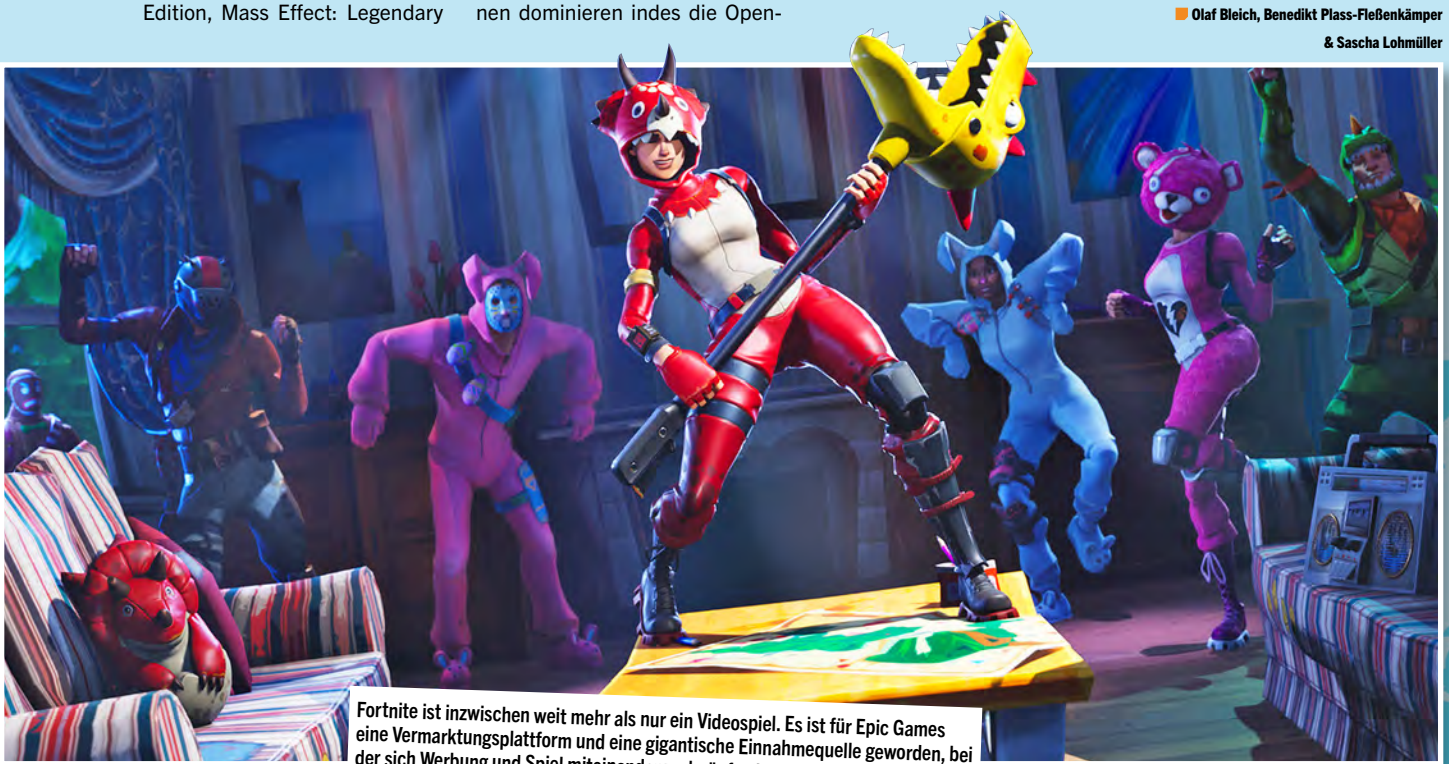
Blicken wir aber auf den Videospiel-Mainstream, dann suchen wir derzeit noch nach den ganz großen, neuen Konzepten. Als sicher gilt einmal mehr eine große Schwemme an Neuauflagen. Schließlich lässt sich gerade in Krisenzeiten ordentlich Geld mit der Nostalgie der Zielgruppe machen. Spiele wie GTA 5 Enhanced Edition, Mass Effect: Legendary Edition oder Prince of Persia: The Sands of Time Remake sind erst der Anfang. Da kommt garantiert noch mehr.

Darüber hinaus wird es spannend sein zu sehen, wie groß der Einfluss von Überraschungserfolgen wie Among Us, Fall Guys und Animal Crossing: New Horizons war. Alle drei Titel besitzen einen kreativen Multiplayer-Ansatz und könnten somit als Inspiration für eine neue Generation von Spielen dienen. Gleiches gilt im Übrigen für „Baukasten-Games" wie Dreams. Gerade die Verbindung aus Community-Features und Editor-Optionen sorgte zuletzt für einige Erfolge.

Bei den großen Produktionen dominieren indes die Open-World-Ansätze: Far Cry 6, Dying Light 2, Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2, S.T.A.L.K.E.R. 2 oder Horizon 2: Forbidden West sind nur einige prominente Beispiele. Dieser Trend ist wenig überraschend und begründet sich in den aktuellen Hardware-Möglichkeiten. Fortschrittliche Grafik-Chipsätze und rasend schnelle SSD-Festplatten erlauben den Entwicklern die Kreation neuer Welten, die fast ohne Ladezeiten auskommen. Und ja, auch Cyberpunk 2077 gehört dazu. Allerdings warten Konsolenspieler an dieser Stelle weiterhin auf das Next-Generation-Update. Das „Nachpatchen" wird uns auch im Jahr 2021 begleiten, genauso wie der bereits 2020 geprägte Games-as-a-Service-Charakter. Unkalkulierbar wie schon lange nicht mehr ...

Doch auch wenn wir in diesem Artikel eine ganze Reihe möglicher Trends und Entwicklungen aufgezeigt haben, so bleibt 2021 unberechenbar. Denn welche Konsequenzen die Corona-Pandemie in den kommenden Monaten noch mit sich bringen wird, ist schwer abzusehen. Hoffen wir einfach, dass Computer- und Videospiele auch in unruhigen Zeiten wieder für ein wenig Abwechslung sorgen und uns in fremde Welten entführen. Ein wenig Ablenkung können wir doch alle gut vertragen.

Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller



Fortnite ist inzwischen weit mehr als nur ein Videospiel. Es ist für Epic Games eine Vermarktungsplattform und eine gigantische Einnahmequelle geworden, bei der sich Werbung und Spiel miteinander verknüpfen lassen. Bild: Epic Games

DIE GESCHEITERTEN

NICHT JEDE KONSOLE WAR EIN HIT

Normalerweise ist eine neue Konsolengeneration immer ein Grund zur Freude. Doch bei all dem Hype rund um frische Hardware-Modelle sollte niemand vergessen, dass nicht jedes Gerät bereits am ersten Tag ausverkauft war. Ganz im Gegenteil: Im Laufe der letzten Jahrzehnte kamen ein paar außergewöhnliche Flops auf den Markt.

Es gab zu wenig Spiele“: Kaum eine Erklärung dürfte derart einleuchtend sein, warum eine Konsole letztlich gefloppt ist. Schließlich kann die Technik noch so fortschrittlich und ein Konzept noch so vielversprechend sein – wenn es am Ende nicht genügend Games für eine Plattform gibt, hat niemand etwas davon.

Mit dieser goldenen Regel wurde selbst der erfahrene Branchenriese Nintendo überrollt, als er 1996 mit dem Nintendo 64 in den Markt drängte. Zwar war die Konsole keineswegs ein Flop, jedoch verloren die Japaner ihre sicher geglaubte Vormachtstellung an den damaligen Neuling Sony und dessen erste Playstation. Der Hauptgrund: Die veraltete Modultechnologie des N64 schränkte Spieleentwickler unnötig ein, weshalb vor allem versierte Rollenspiel-Hersteller wie Squaresoft (Final Fantasy) oder Enix (Dragon Quest) das Lager wechselten und lieber für Sonys CD-Konsole produzierten.

Zum Glück hatte Nintendo stets genügend Ausdauer, konnte sich dank vorbildlicher Umsätze im Handheldsektor locker über Wasser halten und sich spätestens mit Wii sowie Switch nahezu vollständig erholen. Doch schon unser nächster Fall zeigt, dass ein solcher Konkurrenzkampf auch ganz anders ausgehen kann ...

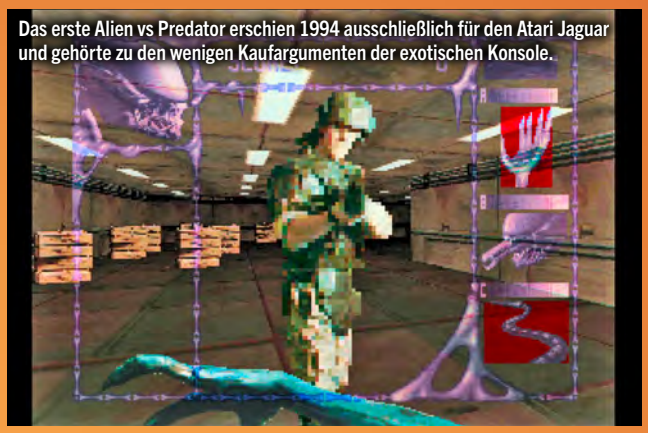
Keine Puste mehr

Sega zählte einst zu den beliebtesten Konsolenherstellern, auch wenn die Japaner ständig neue Fehlschläge in Kauf nehmen mussten. Das sowohl in Europa als auch den USA begehrte Mega Drive war beispielsweise in Fernost kein großer Hit, während umgekehrt der Saturn hierzulande wie Blei in den Regalen liegen blieb.

Trotzdem wollte Sega nicht so schnell aufgeben und zog mit der Dreamcast seine letzte Trumpfkarte. Die Konsole erschien in Japan bereits Ende 1998 und schlug in puncto Technik alle bis dato erhältlichen Konkurrenten um Längen. Leider erfolgte die Veröffentlichung für den westlichen Markt erst ein Jahr später, und der zeitliche Vorsprung war dahin. In der Zwischenzeit hatte Sony offiziell die Playstation 2 angekündigt und lockte mit einem damals revolutionären Feature, das sich als echter Game Changer entpuppte: Die schwarze Kiste war imstande, DVD-Filme abzuspielen – im Gegensatz zur Dreamcast, auf der ein exotisches GD-ROM-Laufwerk zum Einsatz kam.

Weil Sega es obendrein nicht verstand, die Dreamcast mit markanten Werbesprüchen an Mann und Frau zu bringen, verlor der Hersteller erneut gegen die geballte Marketingpower von Sony und etwas später auch gegen Microsoft und die erste Xbox. Selbst die zahlreichen Hits von Power Stone über Crazy Taxi bis Shenmue, die man ursprünglich nur auf der Dreamcast spielen konnte, verhinderten nicht, dass sich Sega als Hardware-Hersteller verabschiedete und sich künftig auf das Entwickeln von Spielen konzentrierte.

Die Dreamcast konnte leider nicht den Erfolg fahren, den sie verdient gehabt hätte. Die Sega-Konsole hatte zahlreiche tolle Exklusivtitel zu bieten, etwa das hier abgebildete Jet Set Radio.


Das erste Alien vs Predator erschien 1994 ausschließlich für den Atari Jaguar und gehörte zu den wenigen Kaufargumenten der exotischen Konsole.

Nie eine echte Chance gehabt

Unser nächster Kandidat hat einen ähnlichen Werdegang wie Sega durchgemacht, nur dass er das Kunststück mit einer und nicht mit drei Konsolen vollbrachte. Die Rede ist von NEC und der PC Engine: Das Gerät erschien 1987 inmitten des Wechsels von der 8-Bit- zur 16-Bit-Generation und konnte grafisch wie musikalisch erstaunlich gut mit dem ein Jahr später folgenden Mega Drive mithalten. Dank fähiger Entwickler wie Hudson, Namco und Irem profitierte die Konsole von höchst beeindruckenden Arcade-Adaptionen, darunter R-Type, Galaga 88 oder Mr. Heli.

Die PC Engine erlangte unter Videospielfreaks insbesondere in Deutschland echten Kultstatus. Das lag auch vor allem an der umfangreichen Berichterstattung der damaligen Spielemagazine Aktueller Software Markt (kurz ASM) und Power Play, die alle wichtigen PC-Engine-Highlights testeten und starke Games wie Gunhed oder Final Match Tennis mit außergewöhnlich hohen Wertungen ehrten. Zudem folgte bereits 1988 ein CD-ROM-Laufwerk für die Konsole. Und auch wenn die ersten CD-Titel wie Fighting Street alles andere als perfekt waren, so begeisterten im Laufe der Jahre fantastische Spielspaßperlen wie Ys Book 1 & 2, Dracula X: Rondo of Blood oder Seirei Senshi Spriggan.

Nun gab es an der ganzen Sache jedoch einen richtig blöden Haken: die PC Engine ist nie in Deutschland erschienen! Zunächst einmal setzte NEC den US-Release voll in den Sand: Dort debütierte die Konsole unter dem Namen TurboGrafx erst Mitte 1989 und somit nur wenige Wochen vor dem Mega Drive, womit NEC den Vorsprung aus Japan komplett verspielt hatte. Zum anderen steckte das Unternehmen viel zu viel Geld in die Vorproduktion, was ein 2014 bei Gamasutra veröffentlichter Artikel sehr ausführlich erläuterte. Demzufolge pochte die NEC-Chefetage zum Erscheinungstermin auf 750.000 Einheiten, sodass kaum Geld für solides Marketing übrigblieb.

Aus diesen Gründen floppte die TurboGrafx in den USA, und an eine nachträgliche Veröffentlichung in Europa war nicht mehr zu denken. Die Konsole wurde offiziell nur in einzelnen Ländern wie England, Frankreich oder Spanien verkauft, allerdings in Form eines lieblos vermarkteten Imports. Der Gipfel der Demütigung: Obwohl gerade viele deutsche Spielefans aufgrund der damaligen Berichterstattung in ASM und Power Play nach wie vor ein großes Herz für die PC Engine haben, wurden sie Anfang 2020 erneut übergangen. Zu diesem Zeitpunkt erschien nämlich die gelungene Mini-Variante PC Engine CoreGrafx, die nahezu alle wichtigen Spiele-Highlights vereint und zu den liebevollsten Konsolennachbauten gehört.

Ataris verzweifelte Versuche zurück zur Marktführerschaft

Bis hierhin haben wir uns auf Konsolen konzentriert, die trotz enttäuschender Umsätze einen guten Ruf genießen. Das gilt jedoch nicht unbedingt für die vielen Versuche des ehemaligen Branchenpioniers Atari, der sich innerhalb von gut einer Dekade selbst zersägte.

Der erste große Schlag erfolgte 1982, als die Führungsriege eine unsinnige Entscheidung nach der anderen fällte. Aufgrund einer Überproduktion von Atari-2600-Modulen als auch dem eher leidlich verbesserten Nachfolger Atari 5200 machte der US-Konzern herbe Verluste. Gezeichnet durch den damit zusammenhängenden großen Videospiel-Crash, wurde die Atari-Abteilung für Heimcomputer und Videospielkonsolen vom ehemaligen Commodore-Chef Jack Tramiel gekauft.

Mit dem Atari ST folgte 1985 zumindest ein ordentlicher Computer, wohingegen der Atari 7800 in keiner Weise mit dem technisch starken Nintendo Entertainment System mithalten konnte. Parallel dazu hatte der Spieleentwickler Epyx eine bahnbrechende Idee und konzipierte ein tragbares Videospielgerät, den Handy. Doch leider steckten die Kalifornier in finanziellen Schwierigkeiten und benötigten deshalb einen Partner. Während die japanischen Topfirmen allesamt absagten, blieb am Schluss nur einer übrig: Atari.

Trotz des Deals war Epyx noch im selben Jahr bankrott. Plötzlich hatte Atari im wahrsten Sinne des Wortes ein technisch äußerst

Das 3DO glänzte bereits 1993 mit voll texturierten Polygon-Spielen wie Total Eclipse und kam somit der Playstation ein Jahr zuvor.

Nein, das ist kein schlecht abfotografiertes Fernsehbild. So sah das furchtbare Psycho Killer (1991) für das CDTV wirklich aus.

Grottenschlechte Spiele wie Trevor McFur in the Crescent Galaxy (1993) sorgten dafür, dass der Atari Jaguar von Anfang an einen miesen Ruf hatte.

fortschrittliches Wunderkind in der Hand. Es besaß ein farbiges Display und einen sehr leistungsfähigen Grafikchip, der Objekte stufenlos vergrößern oder verkleinern konnte – wohlgemerkt ein Jahr vor dem Super Nintendo! Zwar fiel die Auflösung mit 160x102 Pixeln recht gering aus, dieses Manko konnten gewitzte Spieleentwickler dank der satten Farbpalette jedoch ausgleichen.

Der Handy wurde schlussendlich in Atari Lynx umbenannt und hätte eigentlich ein riesiger Erfolg sein können. Doch leider hatte die tolle Technik einen hohen Preis, sodass Atari für das klobige Handheld zum US-Release Ende 1989 knapp 180 US-Dollar und im Folgejahr in Deutschland stolze 399 D-Mark veranschlagte. Obendrein gab es Probleme mit dem Stromverbrauch; je nach verwendeten Batterien gingen dem Lynx innerhalb von ein bis vier Stunden die Lichter aus.

All das wäre halb so wild gewesen, wenn nicht zeitgleich Nintendo den Markt mit dem Game Boy aufgemischt hätte. Zwar konnte der kleine graue Kasten nur eine Handvoll Grüntöne darstellen, doch dafür hielten die Batterien bis zu 15 Stunden am Stück, die Anschaffungskosten waren halb so teuer und zahlreiche Top-Titel wie Tetris oder Super Mario Land sprachen ungewöhnlich viele Nicht-Spieler an. Zudem war der Game Boy im Gegensatz zum Lynx schön klein und kompakt, weshalb man ihn viel leichter überallhin mitnehmen konnte.

Noch schlimmer traf es Atari allerdings mit dem berühmt-berüchtigten Jaguar, mit dem man der kommenden Konsolengeneration in Form von Playstation, Sega Saturn und Nintendo 64 ernsthaft Konkurrenz machen wollte. Diesmal setzten die Amerikaner auf den Zeitvorteil gegenüber den Japanern und drückten die Konsole bereits 1993 auf den Markt. Mit einer aggressiven Werbekampagne wollte man potenzielle Käufer auf die vermeintliche 64-Bit-Fähigkeit verweisen, setzten doch Sony, Sega und Co. noch auf schnöde 32-Bit. Doch am Ende spielte der technische Aspekt keine Rolle, weil der Laie den Unterschied sowieso nicht verstand und – viel schlimmer – die Spiele definitiv nicht besser aussahen.

Die Dogfight-Simulation Warbirds (1991) gehörte zu den technisch beeindruckendsten Spielen für das Atari Lynx. Die Entwickler nutzten den fortschrittlichen Grafikchip des Handhelds hervorragend aus.

Nicht zuletzt scheiterte der Atari Jaguar an seiner viel zu kompliziert designten Hardware. Kurzum: Es war ein Grauen, ein Spiel für das Gerät zu entwickeln oder von einem anderen System umzusetzen. Zwar erschienen mit Tempest 2000 oder Alien vs Predator einige technisch sehr kompetente Titel. Doch unterm Strich war das Angebot viel zu dürftig, um gegen die geballte Macht aus Fernost zu bestehen.

Die zum Scheitern verurteilte Rebellion

Nahezu zeitgleich mit dem Jaguar-Debakel wollte noch anderes ins lukrative Videospielbusiness einsteigen: Trip Hawkins, der ehemalige Boss von Electronic Arts. Der Mann hatte nämlich einen Traum und gründete 1991 die Firma 3DO, um den Markt mit einer hochmodernen Konsole zu revolutionieren. Hawkins setzte vor allem auf das noch junge CD-ROM-Medium, das zum einen deutlich mehr Speicherplatz als ein gewöhnliches Modul zur Verfügung stellte und zum anderen dramatisch weniger Produktionskosten pro Stückzahl erforderte.

Hawkins wusste zudem nur allzu gut, wie hart umkämpft der Konsolenmarkt war. Also köderte er die Spieleentwickler mit einem sagenhaften Angebot und forderte für jede verkaufte CD läppische drei Dollar, während Nintendo oder Sega ein Vielfaches für ihre Module einstrichen.
Blöderweise hatte man die Rechnung ohne die brutale Realität gemacht, schließlich verlangte die Konkurrenz nicht ohne Grund so viel Kohle. Denn nur so konnte man eine möglichst fortschrittliche Konsole zu einem möglichst niedrigen Preis auf den Markt bringen. Hawkins hingegen musste das Defizit durch den Gewinn bei den Hardwareumsätzen reinholen.

Hinzu kam die eher gewagte Idee, dass 3DO selbst gar keine Geräte produzieren sollte. Stattdessen verkaufte man die Lizenz an etablierte Elektronikhersteller wie Panasonic, Goldstar oder Samsung. Somit war es kein Wunder, dass am Ende ein abenteuerlich hoher Preis zustande kam – eine 3DO-Konsole war zum US-Release für knapp 700 Dollar zu haben. Zum Vergleich: Das Super Nintendo kostete zwei Jahre zuvor 200 Dollar, während zwei Jahre später selbst Segas Saturn mit 400 Dollar deutlich preisgünstiger gewesen ist.

Das 3DO wurde ungefähr zwei Jahre lang mit passablen Spielen versorgt, die vornehmlich von Electronic Arts stammten. Der Entwickler nutzte geschickt die technischen Vorzüge der Hardware, was unter anderem in der damals besten FIFA-Version resultierte. Außerdem feierten gar komplett neue Franchises wie die Rennspielreihe The Need for Speed ihr Debüt auf dem 3DO. Als 1995 Sonys PlayStation in Europa sowie den USA erschien und aus dem Stand heraus an 3DO vorbeizog, ließ EA seinen ehemaligen Chef allerdings gnadenlos im Regen stehen.

Demzufolge scheiterte die Idee an ihren viel zu hochgesteckten Ambitionen und dem daraus resultierenden Anschaffungspreis, der so manchen Videospielenthusiasten zum Verkauf seiner alten Konsole mitsamt Spielen nötigte. Eine Entscheidung, die er gut 20 Jahre später bitter bereut haben dürfte, als er erstmals die aktuellen Ebay-Preise gut erhaltener Super-Nintendo-Module sichtete ...

Am Rande sei noch das Debakel rund um Philips CD-i erwähnt, das ebenfalls mit der CD-Technologie auftrumpfen und obendrein den Kunden mit hippen Multimedia-Fähigkeiten locken

Der 2004 veröffentlichte Ego-Shooter Ashen zählte zu den wenigen Exklusivtiteln für Nokias N-Gage und bleibt mangels Emulators bis heute Besitzern des glücklosen Spiele-Handys vorbehalten.

Ein Gruppenbild gescheiterter Konsolen: In der oberen Reihe seht ihr den Atari 7800, den Virtual Boy, die R-Zone und den Atari Jaguar. In der unteren Reihe sind der Amiga CD32, das 3DO von Panasonic und Philips CD-i vereint. In der Mitte liegt zudem gut versteckt ein Atari Lynx.

wollte. Philips gelang gar ein einmaliger Deal mit Nintendo und erhielt die Lizenzen von Mario und Zelda. Doch die exklusiv für das CD-i entwickelten Spiele waren im besten Falle langweilig (Hotel Mario) – und im schlimmsten unspielbarer Schrott (Link: Die Fratzen des Bösen). Schnell versank das CD-i in der Versenkung.

Nichts Halbes und nichts Ganzes

Waren 3DO, Philips und Atari immerhin um Innovationen bemüht, setzte ein weiterer Hardware-Hersteller auf möglichst wenig Aufwand: Commodore. Nach dem großen Erfolg mit den Heimcomputern C64 und Amiga wollte man ebenfalls ins Konsolen- und vor allem Multimedia-Geschäft einsteigen. Der erbärmliche Versuch erblickte 1991 in Form des CDTV das Licht der Welt – und entpuppte sich als eine der größten Lachnummern der Branche.

In dem bulligen Gehäuse steckte im Prinzip ein stinknormaler Amiga plus CD-Laufwerk, der jedoch etwa doppelt so viel kostete. Die Spieleauswahl beschränkte sich einerseits auf wenige Umsetzungen, die nahezu identisch mit den Diskettenversionen waren und allenfalls bessere Musik boten. Die direkt für das CD-Medium entwickelten Multimedia-Machwerke waren wiederum von derart unterirdischer Qualität, dass „Kleinode“ wie The Hound of Baskervilles oder Psycho Killer in die Annalen der schlechtesten Videospiele aller Zeiten eingingen.

Dabei war das CDTV nicht der einzige Versuch seitens Commodore, eine alte Hardware in Konsolenform neu zu verkaufen. Bereits ein Jahr zuvor versuchte man mit dem Commodore 64 Games System die Laufzeit des beliebten „Brotkasten“ zu verlängern und winkte blind Spiele wie Terminator 2: Judgement Day durch, bei denen man zum Start zwingend auf die Leertaste drücken musste. Doof nur, wenn mangels Tastatur keine solche existierte und damit das Modul komplett unbrauchbar war!

Einzig das im Jahre 1993 folgende Amiga CD32 hatte eine winzig kleine Daseinsberechtigung. Zwar kombinierte Commodore erneut ein CD-Laufwerk mit einem altbekannten Amiga 1200, jedoch war dieser Computer mit seinem verbesserten AGA-Grafikchipsatz weniger verbreitet und die Preisgestaltung entpuppte sich im Vergleich zum CDTV als fairer.

Ein einziger Hit wie Towerfall reichte nicht aus, um das Kickstarter-Projekt Ouya zum Dauerbrenner zu machen.

Das Menü der PC Engine Mini platzt regelrecht vor genialen Spielen. Trotzdem wurde das Gerät genau wie die Ursprungskonsole niemals offiziell in Deutschland vermarktet.

Dank CD-ROM-Laufwerk wurde die PC Engine auch sechs Jahre nach ihrem Release mit tollen Spielen versorgt – wie dem hier abgebildeten Dracula X: Rondo of Blood.

Mario Clash (1995) wäre eigentlich ein ganz witziges Arcade-Spiel, wenn es nicht extra für den Kopfschmerzen erzeugenden Virtual Boy entwickelt worden wäre.

Im Übrigen kam nicht nur Commodore auf die wahnwitzige Idee, einen etablierten Computer in kastrierter Version als Konsole zu verkaufen. So war es Apple persönlich, die 1996 in einer Kooperation mit Bandai eine Bruchlandung hinlegten und mit dem Apple Bandai Pippin einen monumentalen Flop zauberten. Im Gehäuse steckte ein alter Macintosh-Computer, den man für satte 600 Dollar an den Mann bringen wollte. Die mickrige Software-Auswahl bestand ähnlich wie beim CDTV größtenteils aus schlechten Edutainment- und Multimedia-Programmen, während die wenigen verfügbaren Spiele wie Shock Wave oder The Journeyman Project bereits seit Jahren auf anderen Systemen erhältlich waren.

Tod durch Innovation

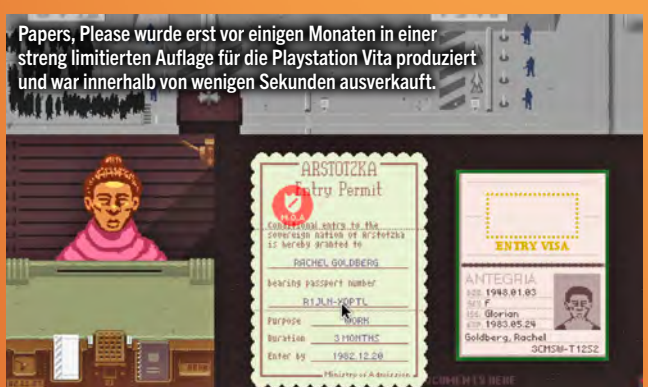
Während sich also manche Hersteller zu sehr auf ihren eigenen Lorbeeren ausruhten, scheiterten andere aufgrund waghalsiger Ideen, für die die Welt noch nicht bereit gewesen ist. Der wohl bekannteste Fall dürfte Nintendos unrühmlicher Virtual Boy aus dem Jahr 1995 sein, den die Japaner allen Ernstes als Game-Boy-Nachfolger etablieren wollten.

Was als ehrbarer Versuch begann, Virtual-Reality-Technologie massenmarkttauglich zu machen, endete in einem beispiellosen Fiasko. Der Käufer erhielt einen klobigen, schlecht handhabbaren Kasten, den man mit einem Ständer auf einen Tisch stellen musste. Danach presste er seinen Kopf an das Gerät und hatte zwei kleine Bildschirme direkt vor Augen.

Die gute Nachricht: Der räumliche Effekt funktionierte auf den ersten Blick erstaunlich gut. Die schlechte Nachricht: Der Virtual Boy spuckte ausschließlich rote Farben aus, was bei nahezu jedem Spieler nach gut einer halben Stunde in Kopfschmerzen ausartete. Dabei zeigten einzelne Titel wie Mario Clash oder Virtual Boy Wario Land, dass Nintendo nach wie vor einige richtig gute Spieledesigner beschäftigte.

Der Virtual Boy ist euch noch nicht grottig genug? Dann empfehlen wir einen Blick auf die R-Zone, der vielleicht schlechtesten Videospielhardware aller Zeiten. Verantwortlich für diese Katastrophe war niemand Geringeres als der Hersteller Tiger, der seit Jahren den US-Markt mit billigen LCD-Minihandhelds überflutete und sich beim Anblick des Virtual Boy dachte: „Hey, das können wir auch – nur in viel billiger!“

Entsprechend gab es bei der R-Zone keine zwei Bildschirme, sondern nur einen winzig kleinen, den man sich mit einem Band über seinen Kopf schnallte. Anschließend musste man regelrecht mit seinen Augen über Kreuz nach oben und auf eine kleine Glasscheibe schielen, auf der das Spiel gespiegelt wurde. Wohlgemerkt war dieses von der gleichen Qualität eines Tiger-Handhelds und beschränkte sich ähnlich wie der Virtual Boy auf das Darstellen eines roten Farbtons. Uff ...



Papers, Please wurde erst vor einigen Monaten in einer streng limitierten Auflage für die Playstation Vita produziert und war innerhalb von wenigen Sekunden ausverkauft.

Die größte Luftblase aller Zeiten

Springen wir nun in die 2010er-Jahre und widmen uns einem relativ jungen Flop, der eng mit der Crowdfunding-Plattform Kickstarter zusammenhängt. Diese hatte sich im Laufe der Zeit als eine wichtige Größe der Branche etabliert, aus der bislang ein paar wirklich starke Produkte entsprungen sind.

Einer der finanziellen Höhepunkte erzielte 2012 ein völlig unbekannter Entwickler namens Ouya, der mit seiner gleichnamigen Konsole den Markt kräftig aufmischen wollte. Diesmal war es explizit der günstige Preis, der die Kunden auf Anhieb überzeugen sollte: Jeder konnte sich im Rahmen der Vorfinanzierung für schlappe 99 Dollar ein Exemplar mitsamt Controller sichern, das komplett auf digitale Spielekäufe setzte und auf einem Android-Betriebssystem basierte. Im Prinzip war Ouya also nichts weiter als ein rein auf Games ausgerichtetes Smartphone, das man an seinen großen Fernseher anschließen konnte – eine Idee, die durchaus Anklang fand. Zudem sollte die Konsole gezielt Hobby-Entwickler ansprechen, um mit ihr problemlos eigene Spiele auszutüfteln und zu vermarkten.

Am Ende der vierwöchigen Kickstarter-Kampagne hatte Ouya mehr als acht Millionen Dollar eingesammelt – bezogen auf Videospielprojekte und den gegebenen Zeitraum bis heute ein Rekord. Leider machte sich genauso schnell Ernüchterung breit, als die ersten Geräte im Frühjahr 2013 verschickt wurden. Zunächst einmal hatten viele Backer schlichtweg nicht damit gerechnet, eine unfertige Version zu erhalten. Als besonders problematisch entpuppte sich der Controller, der unter anderem an klemmenden Tasten litt. Die klägliche Spieleauswahl enttäuschte ebenso und sollte nie wirklich an Fahrt aufnehmen – auch nicht, als drei Monate später das finale Produkt für den Markt freigegeben wurde. Man hatte zwar in der Tat Dutzende von Games zur Auswahl, doch ein Großteil waren Umsetzungen altbekannter Indie-Titel oder kleine Demos.

Die einzige positive Ausnahme: der Multiplayer-Titel TowerFall von Matt Makes Games, der sechs Monate lang Ouya-exklusiv blieb. Manche Journalisten priesen das Spiel gar als Killer Application an,

für die sich allein der Kauf der Hardware lohne. Allerdings kam im gleichen Zuge ein weiteres Problem zum Vorschein: Der Reiz von TowerFall entfaltete sich erst so richtig im Vier-Spieler-Modus, der wiederum nur offline funktionierte. Ergo benötigte man neben dem beigelegten Controller noch drei weitere Gamepads, um das wahre Potenzial von Towerfall auszuschöpfen. Und das wiederum überstieg den Preis der 99-Dollar-Hardware recht deutlich. Spätestens als Towerfall mit dem Zusatz „Ascension" für den PC sowie gängige Konsolen veröffentlicht wurde, war es vorbei mit Ouya. Ein einziger Hit, der letztlich auch nur auf 7000 Verkäufe kam, reichte bei Weitem nicht, um die Firma am Laufen zu halten. Sie wurde deshalb 2015 an Razer verkauft und die Produktion neuer Einheiten sogleich eingestellt.

Gut gemeint ist trotzdem verloren

Das Konzept von Ouya und Android-fähigen Smartphones bringt uns direkt zum nächsten Thema. Könnt ihr euch noch an die Zeiten erinnern, in denen ein Handy einzig und allein zum Telefonieren gedacht war? Als selbst das Schreiben von Nachrichten via SMS mangels Touchpads äußerst fummelig war? Und niemand technisch hochwertige Spiele erwartete?

Es dürfte kein Geheimnis sein, dass Apple der Durchbruch vom reinen Telefonwerkzeug zur Multimedia-Wundertüte Mitte der 2000er Jahre mit dem iPhone gelang. Dabei gab es schon vorher ein paar vergleichbare Ansätze, zum Beispiel die Produkte von Blackberry. Doch keiner war so ambitioniert wie Nokia mit seinem N-Gage, mit dem man gleichzeitig den Handy- und den Handheld-Markt angreifen wollte.

Die Idee klang eigentlich richtig gut: Man nehme ein ganz normales Handy und füge eine tragbare Videospielkonsole hinzu. Wo Spiele auf dem damals aktuellen Game Boy Advance auf Modulen untergebracht waren, schlummerten sie hier auf flachen Cartridges, die von der Form an Sim-Karten erinnerten. Mit Sonic, Tomb Raider und FIFA Football 2004 hatte Nokia sowohl zugkräftige Namen in der Tasche als auch einige große Hersteller zur Mitarbeit überzeugen können. Im Laufe des ersten Jahres sollten zudem mit dem Ego-Shooter Ashen, dem The-Elder-Scrolls-Ableger Shadowkey sowie dem Strategietitel Pathway to Glory einige gelungene Exklusivtitel folgen, die bis heute für kein anderes System umgesetzt wurden.

Dennoch floppte der Ende 2003 eingeführte Hybrid und verschwand bereits nach zwei Jahren vom Markt. Und warum? Weil Nokia beim Design ein paar wirklich selten dämliche Fehler unterlaufen sind, die völlig vermeidbar gewesen wären.

Zunächst einmal integrierten die Finnen den Cartridge-Slot äußerst ungünstig, sodass man zum Wechseln eines Spiels stets den Akku entfernen musste. Des Weiteren entschieden sie sich für einen hochkantigen Bildschirm – was besonders bei einem rasanten Jump'n'Run wie SonicN automatisch zu Übersichtsproblemen führte. Und nicht zuletzt sah es einfach dämlich aus, mit dem Ding zu telefonieren: Weil die Hör- und Sprechmuschel an der Oberkante eingebettet waren, musste man das N-Gage seitlich ans Ohr halten.

Nokia versuchte die meisten Fehler ein Jahr später mit dem N-Gage QD zu korrigieren, doch das Kind war längst in den Brunnen gefallen. Der Hype um N-Gage war vorbei, die Spielehersteller verließen das Boot in Scharen – und am Ende blieben die Konsumenten man lieber bei der Kombination aus gewöhnlichem Handy sowie Game Boy Advance.

Das grafisch famose Uncharted: Golden Abyss von 2011 war der beste Beweis für die Leistungsfähigkeit der Playstation Vita.

Vom Massenmarkt-Grab zum Sammler-Hit

Wir schließen unsere Reise durch die Welt der gescheiterten Konsolen mit einer versöhnlichen Geschichte, die zeigen soll: Manchmal dauert es eben ein klein wenig, bis eine neue Hardware die Herzen der Videospieler erobert.

Sonys Erfolge mit der Marke Playstation sind oberflächlich betrachtet makellos, doch in einer Hinsicht musste das Unternehmen eine herbe Niederlage einstecken: bei den Handhelds. Während der erste Versuch in Form der PlayStation Portable noch als solider Achtungserfolg zählt, legte der Quasi-Nachfolger, die PlayStation Vita, eine unschöne Bruchlandung hin.

Mit dem Japan-Release Ende 2011 und dem Europa/US-Einstand Anfang 2012 sah noch alles rosig aus, allein dank solch grafisch fantastischer Titel wie Uncharted: Golden Abyss. Doch schnell zeigte sich, dass die PS Vita es neben dem etablierten Nintendo DS sowie dem hart ausgefochtenen Mobile-Markt ziemlich schwer haben würde. Schließlich hatten Smartphones inzwischen ein technisches Niveau erreicht, das definitiv mit der Vita mithalten konnte. Entsprechend zogen die Vita-Verkäufe nie so richtig an. Die Euphorie um das potente Handheld versiegte innerhalb des ersten Jahres und bereits 2014 hatte man das Gefühl, Sony selbst habe keine Lust mehr die Vita zu unterstützen. Anstatt neue Titel anzukündigen oder gar zu entwickeln, wurde die Vita vielmehr als Addon für die Playstation 4 beworben. Dank Remote Play war es nämlich möglich, die Spiele der Standkonsole auf den tragbaren Bildschirm zu streamen.

Nichtsdestotrotz ist die Vita ein sehr leistungsfähiges Spielzeug und vertraute im Gegensatz zu den Smartphones nicht nur digitalen, sondern auch physischen Spieleveröffentlichungen. Das wiederum sprach sich in der Indie-Szene herum, weshalb sich die Playstation Vita klammheimlich zum Auffangbecken limitierter Sammleredition wie Retro City Rampage, Papers, Please oder Cursed Castilla mauserte.

Auf diese Weise entstand eines der derzeit beliebtesten Vertriebsmodelle für physische Spiele, was man am besten am Erfolg von Limited Run Games sieht. Die Jungs haben seit 2015 Hunderte von Perlen auf Cartridge oder später auch Blu-ray veröffentlicht, die ansonsten nie das Innere einer Plastikschachtel gesehen hätten. Und das wiederum wäre vielleicht ohne die vermeintlich gescheiterte Playstation Vita nie passiert ...

Andreas Altenheimer, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Der 2019 erschienene Capcom Home Arcade vereinte mehrere emulierte Spielhallenautomaten mit zwei protzigen Joysticks, um echtes Arcade-Feeling zu erzeugen. Leider war das Gerät mit 229 Euro alles andere als günstig und litt unter zahlreichen Kinderkrankheiten, weshalb es vor wenigen Monaten von den meisten Händlern zum halben Preis verschleudert wurde.

IKONEN DER SPIELEINDUSTRIE: SHINJI MIKAMI

Shinji Mikami gilt als Begründer des Survival-Horror-Genres und zählt seit über 30 Jahren zu den einflussreichsten Spielemachern der Branche. Doch wie fing seine Karriere an? Wie kam der Stein bei Hits wie Resident Evil, Dino Crisis, Vanquish oder The Evil Within ins Rollen? Warum verließ er Capcom? Welche seiner unzähligen Ideen wurden nie veröffentlicht?

Shinji Mikami kommt am 11. August 1965 in Iwakuni, Japan, einer gut 40 Kilometer südwestlich von Hiroshima gelegenen Großstadt zur Welt. Während seine Begeisterung als Kind insbesondere Rennautos und der Formel 1 gilt, schwärmt er als Jugendlicher für verschiedene Kampfsportarten, allen voran Kendo, Karate und Wrestling. Videospiele hingegen interessieren ihn zunächst so gut wie gar nicht. Das Ganze geht sogar so weit, dass er einem Freund, der ihn mehrfach dazu einlädt, ihn in die nächstgelegene Spielhalle zu begleiten, stets absagt. Erst als eben dieser Freund ihn eines Tages besucht und absichtlich einen Artikel zu einem Wrestling-Spiel bei ihm zurücklässt, wird Mikamis Gaming-Interesse geweckt. Von nun an kann auch er der Arcade um die Ecke etwas abgewinnen, speziell einem Sega-Beat'em-Up-Automaten namens Appoooh von 1984. Seine wahre Passion für Videospiele bleibt jedoch zunächst noch verborgen.

Nach Beendigung der Schulzeit wechselt Mikami an die Dōshisha-Universität in Kyoto und studiert dort Produkt- und Merchandise-Entwicklung. Seinen Abschluss hat er Anfang der 90er-Jahre in der Tasche. Ein passender Job fehlt ihm allerdings noch, weshalb er sich fieberhaft umschaut, unter anderem bei der Nippon Steel Corporation, die seiner Bewerbung eine Absage erteilt.

Die zweite große Kollaboration zwischen Mikami und Suda51: In Shadows of the Damned zieht der mexikanische Dämonenjäger Garcia Hotspur los, um sein Herzblatt Paula aus den Fängen des teuflischen Fleming zu befreien. Bild: Moby Games

Bei Devil May Cry (2001) agiert Mikami als ausführender Produzent. PS2-Spieler lieben das cool inszenierte Action-Spektakel und greifen allein bis Juli 2006 zwei Millionen Mal zu. Bild: Moby Games

Dino Crisis (1999) spielt sich wie Resident Evil mit Urzeitechsen, verkauft sich über 2,4 Millionen Mal und steht weit oben auf der Liste von Playstation-1-Spielen, für die sich Fans ein Remake wünschen. Der hier abgebildete Screenshot zeigt übrigens die erst im Dezember 2000 erschienene Dreamcast-Fassung. Bild: Moby Games

Doch das Schicksal meint es gut mit dem damals 25-Jährigen. Denn kurz darauf nimmt ihn ein Freund mit auf einen Networking-Event, den der japanische Spieleentwickler und -Publisher Capcom für Uni-Absolventen veranstaltet. Eine durchaus gängige Praxis in Japan, die Unternehmen und mögliche Jobanwärter zusammenbringen soll. Mikami weiß zu jenem Zeitpunkt noch kaum etwas über Capcom, ist aber angetan von der Unternehmenspräsentation sowie dem bevorstehenden Börsengang. Nach Gesprächen mit Yoshiki Okamoto, einem Spieldesigner und Akio Sakai, dem damaligen Abteilungsleiter, lädt man ihn zur Aufnahmeprüfung ein – zusammen mit knapp 50 weiteren Bewerbern.

Der Eignungstest besteht auf zwei Teilen, einer schriftlichen Prüfung sowie einem Bewerbungsgespräch. Wer beides erfolgreich absolviert, wird in das Büro des Vorsitzenden gerufen, erhält eine Kopie von Capcoms NES-Rollenspiels Willow und hat den Job in der Tasche. Mikami gehört nicht zu dieser Gruppe; genau wie Dutzende andere auch, wird er am frühen Nachmittag wieder nach Hause geschickt. Das Aus? Nicht ganz! Eine Woche später klingelt plötzlich das Telefon: Jemand aus der Capcom-Personalabteilung überbringt ihm die freudige Nachricht, dass es zu einer Verwechslung gekommen sei. Mikami hat den Posten als Junior Game Designer und kann sofort anfangen.

Die Anfänge bei Capcom

Zunächst wird Mikami mit einem kleinen Quizspiel namens Capcom Quiz: Hatena? no Daibōken betraut, das er nach etwas mehr als drei Monaten fertigstellt. Seine Vorgesetzten sind zufrieden, weshalb man ihm direkt weitere Projekte überlässt. Los geht's mit dem Game-Boy-Adventure Who Framed Roger Rabbit, das am 01. November 1991 erscheint, jedoch kaum jemanden vom Hocker haut.

Ganz anders Mikamis zweites Projekt: Goof Troop für das Super Nintendo entpuppt sich als kunterbuntes, pfiffig designtes Action-Abenteuer mit Disney-Held Goofy und dessen Sohn Max in den Hauptrollen. Vor allem der durchdachte Zwei-Spieler-Modus sowie der ausgewogene Mix aus fairen Kämpfen und abwechslungsreichen Knobeleien sorgen für ein größtenteils positives Medienecho.

Gleiches gilt für Mikamis nächstes Nintendo-Projekt: das Jump & Run Disney's Aladdin – nicht zu verwechseln mit Disney's Aladdin aus der Feder von David Perry, das wenige Wochen zuvor für Segas Mega Drive erscheint. Aladdin hüpft und springt sich dank liebevoll animierter Grafik, gelungenem Leveldesign und schwungvoller Musik in die Herzen von knapp 1,8 Millionen Super-Nintendo-Fans und hievt Mikamis Ansehen bei Capcom in Rekordzeit auf ein neues Level.

Noch während Mikami Aladdin fertigstellt, kümmert sich der emsige Japaner außerdem um ein anderes Capcom-Großprojekt. Ein neues Horrorspiel in der Machart des 1989 erschienenen Famicom-Titels Sweet Home soll her, konzipiert für Sonys bevorstehende Playstation-Konsole. Mikami nimmt die Herausforderung an, analysiert die Mechaniken von Sweet Home bis ins kleinste Detail und überlegt, wie eine Neuauflage funktionieren kann.

Das verwinkelte Herrenhaus-Setting, die Verwaltung eines nur

Durchgeknallter Brawler mit B-Movie-Charme: God Hand (2006) gilt als Mikamis Herzensprojekt, kann eine loyale Fangemeinde vorweisen und nimmt sich selbst nie sonderlich ernst. Originalzitat von der Rückseite der deutschen PS2-Verpackung: „Viel Spaß bei den Prügelorgien in Hackfressenhausen!" Bild: Capcom

Für das mit Rail-Shooter-Elementen gespickte Killer7 (2005) machen Mikami und Goichi Suda gemeinsame Sache. Das Ergebnis sieht toll aus und spielt sich ungewöhnlich, gehört aber keinesfalls in Kinderhände. Die PC-Fassung gibt's auf Steam aktuell für 20 Euro. Bild: Grasshopper Manufacture

begrenzten Inventars, Türen als Ladebildschirme, Notizen mit Hinweisen zur Geschichte, klar sichtbare Sterbeanimationen, zahlreiche Rätsel, unterschiedliche Endsequenzen – all diese und andere Elemente werden aus Sweet Home übernommen.

Um ein möglichst intensives Mittendrin-Gefühl zu erzeugen, setzt Mikami beim ersten Prototyp auf die Ego-Perspektive. Da Capcom aber in diesem Bereich bisher nur wenige Erfahrungen sammeln konnte und auch die gewünschte visuelle Qualität nicht erreicht werden kann, verwirft das Team die Idee wieder. Das ganze Projekt steht eine Zeitlang auf der Kippe – bis Mikami eines Tages das 1992 veröffentlichte Alone in the Dark von Infogrames entdeckt. Die dort genutzte fixe Kameraperspektive findet er zwar nicht ideal, dennoch funktioniert sie als Alternative erstaunlich gut, zumal die vorgerenderten Hintergründe deutlich mehr Details aufweisen als die ursprünglich angedachte First-Person-3D-Optik.

Thematisch betrachtet stehen anfangs psychologischer Horror und Geisterwesen im Fokus. Mikami jedoch befürchtet, dass diese Sujets nur eingefleischte Horror-Fans wirklich begeistern werden und von dem Spiel nicht ausreichend Einheiten verkauft werden. Also schwenkt er um in Richtung Zombie-Horror. Ein wichtiger Quell der Inspiration ist ein Film des italienischen Regisseurs Lucio Fulci aus dem Jahr 1979 (wurde hierzulande seinerzeit beschlagnahmt und indiziert). Allerdings nicht, weil er den Horror-Streifen sonderlich mag, sondern vielmehr, weil er im Spiel alles besser machen will, was dort in seinen Augen nicht funktioniert. „Ich wollte ein Spiel machen, das als gutes Horror-Entertainment durchgeht“, so Mikami in einem Interview mit dem Youtube-Kanal Archipel.

Aber auch andere Filme beeinflussen die klare Survial-Marschrichtung des Projekts, insbesondere ein Horror-Klassiker von Tobe Hooper aus dem Jahr 1974: „In The Texas Chain Saw Massacre (bei uns als Blutgericht in Texas veröffentlicht, Anm. d. Red.) gibt es anfangs diese Szene, in der ein Charakter ein gruseliges Haus betritt“, so Mikami gegenüber Archipel. „Da ist diese offene Tür. Dann kommt Leatherface, tötet den Charakter mit einer Axt und schleift ihn wie lebloses Vieh davon. Ich mochte diese plötzliche Angst. Auch im ersten Resident Evil gibt es den Jäger, eine Kreatur, die ganz plötzlich auftaucht und dich angreift. Der Einfluss des Films schwingt da sicher mit.“

Nach knapp drei Jahren Entwicklungszeit ist es am 22. März 1996 soweit: Biohazard – so der Originaltitel – kommt in Japan auf den Markt und kassiert 38 von 40 Punkten bei Japans größtem Videospielmagazin Famitsu. Eine absolute Top-Wertung, die bis zu diesem Zeitpunkt nur neun weiteren in der Famitsu getesteten Spielen vergönnt war.

Da auch viele US-Medien zum acht Tage späteren Nordamerika-Launch Traumnoten zücken, verkauft sich Mikamis Meisterwerk – im Westen aus rechtlichen Gründen in Resident Evil umbenannt – schon bald exzellent. Allein bis Dezember 1997 gehen knapp vier Millionen Einheiten weltweit über die Ladentische, was einem Umsatz von etwa 200 Millionen Dollar entspricht.

Mikamis Erfolg geht weiter

Bedingt durch den immensen, in diesem Ausmaß nicht erwarteten Erfolg von Resident Evil, dauert es gerade einmal einen Monat, bis eine Fortsetzung grünes Licht bekommt. Auch Mikami ist bei Resident Evil 2 wieder mit an

Neuer Stoff von Tango Gameworks: In dem für Oktober 2021 geplanten, von Kenji Kimura koordinierten Ghostwire: Tokyo infiltrieren Geisterwesen Japans Megametropole und lassen unschuldige Bewohner verschwinden. Der Spieler hat die Aufgabe, dem Spuk ein Ende zu bereiten. Bild: Tango Gameworks

Schon in Disney's Goof Troop (1993) für das Super Nintendo gelingt es Mikami, Action- und Knobelpassagen ausgewogen unter einen Hut zu bringen. Ein klasse Zwei-Spieler-Modus ist ebenfalls an Bord. Bild: Moby Games

Who Framed Roger Rabbit für den Game Boy (1991) ist eines der ersten Spiele, bei denen Mikami als Gamedesigner fungiert. Leider sind die Puzzles lächerlich leicht, weshalb das Adventure von vielen Fachzeitschriften verrissen wird. Bild: Moby Games

Nach Resident Evil 4 ist Viewtiful Joe (2003) das wohl beliebteste Spiel aus dem Portfolio der sogenannten Capcom Five – fünf Titel, mit denen Capcom die Verkäufe des kommerziell glücklosen Gamecube ankurbeln wollte. Bild: Moby Games

Bord, diesmal allerdings als Producer, um sich mehr Erfahrung im Bereich Budget-Planung und Projektmanagement anzueignen.

Für den Posten des Spieldirektors hingegen wünscht er sich den damals erst 25-jährigen Hideki Kamiya. „Du bist das schwarze Pferd der neuen Rekruten", sagte Mikami einst zu Kamiya.

„Entweder du scheiterst spektakulär oder du wirst riesigen Erfolg haben."

Trotz gigantischer Probleme während der Entwicklung, die den Zeitplan knapp ein Jahr zurückwerfen und dazu führen, dass große Teile des Spiels über den Haufen geworfen werden, behält Mentor Mikami mit der Wahl seines Schützlings am Ende Recht. Das Team liefert ein fantastisches Endprodukt ab, das sich sogar noch besser verkauft als der erste Teil. 5,1 Millionen Mal, um genau zu sein!

Die Folge: Auch für Resident Evil 3: Nemesis übernimmt Mikami den Producer-Posten, koordiniert also die Abläufe im Hintergrund und steuert regelmäßig Feedback und Ideen bei. Eine davon ist der namensgebende Nemesis, den er zusammen mit Kazuhiro Aoyama entwirft. „Ich wollte dem Spiel eine neue Art von Angst einimpfen. Der Nemesis bringt das in höchstem Maße mit. Wenn er nach der ersten Konfrontation verschwindet, dann lebst du in konstanter Angst vor der nächsten Attacke. Die Idee ist, dass man das Gefühl hat, gestalkt zu werden", erinnerte sich Mikami in einem Interview mit dem offiziellen englischen Playstation-Magazin im Jahr 2000.

Während Teil drei heranreift, kümmert sich Mikami zudem um zwei andere Projekte. Zum einen um das Dreamcast-exklusive Resident Evil: Code Veronica, für das er zusammen mit Yoshiki Okamoto das Szenario und die inhaltliche Richtung beaufsichtigt. Zum anderen Dino Crisis, bei dem er wieder auf dem Regiestuhl Platz nimmt. „Es gab ein Team bei Capcom, das an originellen Projekten arbeitete. Der Leiter dieser Gruppe hatte überraschend die Firma verlassen. Also kamen sie zu mir und fragten, was sie tun können", rekapituliert Mikami gegenüber Archipel.

Was folgt, sind haufenweise Brainstorming-Runden unter Mikamis Leitung, an deren Ende der Beschluss fällt, einen spirituellen Nachfolger zu Resident Evil in Angriff zu nehmen. Nur eben mit Dinosauriern als zentralem Feindtyp und angesiedelt auf einer abgelegenen Insel. Das Konzept kommt super an und beschert Capcom 1999 einen weiteren Blockbuster, der sich allein in der Playstation-Fassung 2,4 Millionen Mal verkauft. Code Veronica hingegen, das Survival-Fans ab Februar 2000 unter anderem in die Rolle von Claire Redfield schlüpfen lässt, generiert 1,14 Millionen Abverkäufe. Klingt wenig, ist für damalige Dreamcast-Verhältnis aber in der Tat eine beachtliche Menge. Im September 2000 erscheint mit Dino Crisis 2 außerdem noch ein weiterer Millionenseller, bei dem Mikami mitmischt. Diesmal allerdings „nur" als ausführender Produzent.

Ein denkwürdiger Deal mit Nintendo

Der anhaltende Erfolg der Marken Resident Evil und Dino Crisis spült Capcom viel Geld in die Kasse und sorgt dafür, dass Mikami auch in den Folgejahren viel Einfluss und jede Menge zu tun hat. Sei es nun als Berater für das Game-Boy-Abenteuer Resident Evil: Gaiden, als Produzent für die PS2- und Dreamcast-Version von Resident Evil – Code: Veronica X oder als ausführender Produzent des Strafverteidiger-Adventures: Gyakuten Saiban (im Westen besser bekannt als Phoenix Wright: Ace Attorney) sowie des Hack'n'Slash-Hits Devil May Cry – allein 2001 taucht er in den Credits von vier erfolgreichen Videospielen auf.

2001 ist allerdings auch das Jahr, in dem er eine viel diskutierte Entscheidung innerhalb des Unternehmens trifft. Denn am 13. September verkündet Mikami einen Deal, der Nintendo nicht nur Gamecube-Umsetzungen von Resident Evil 2, Resident Evil 3: Nemesis und Resident Evil – Code: Veronica X zusichert, sondern auch die Exklusivrechte für alle kommenden Resident-Evil-Spiele mit einer Ziffer im Namen.

Den Anfang machen ein umfangreiches Remake des ersten Teils, den er als Spieldirektor koordiniert sowie ein Prequel dazu. Letzteres trägt den Namen Resident Evil Zero, erzählt die Geschichte von Rebecca Chambers und erscheint im November 2002 – nur knapp neun Monate nach dem Remake.

Während das Remake Capcoms Verkaufserwartungen mit 1,25 Millionen Einheiten durchaus erfüllt, verkauft sich Zero – trotz Ziffer im Namen – nur 1,12 Millionen Mal und damit 300.000-mal weniger, als Capcom erhofft hatte.

Die Capcom Five nehmen Form an

Einige Aktionäre werden an diesem Punkt bereits leicht nervös, was die Zukunftsaussichten für den nächsten Hauptteil von Resident Evil angeht. Mikami jedoch lässt sich von solchen Pessimisten nicht beirren und legt sogar noch einen drauf, indem er im November 2002 fünf weitere Capcom-Exklusivspiele für Nintendos schon damals schwächelnden Gamecube ankündigt: P.N.03, Viewtiful Joe, Killer7, Dead Phoenix und Resident Evil 4. Gemeinhin trägt dieses Quintett den Namen Capcom Five, wobei letztendlich nur vier Titel tatsächlich erscheinen; Dead Phoenix ist eine Totgeburt.

Grandiose Animationen und liebevolles Leveldesign treffen auf einen harten, aber fairen Schwierigkeitsgrad: Disney's Aladdin (1993) kommt bei Fans und Fachpresse super an und schafft es auf Rang 24 der 50 weltweit meistverkauften SNES-Spiele. Bild: Moby Games

Resident Evil 2 (1998) wird später noch einmal in einer DualShock-Version veröffentlicht, die Vibrationseffekte und analoge Steuerung ergänzt. Eben diese Version dient später als Grundlage für Umsetzungen auf andere Systeme, unter anderem auch die PC-Fassung. Bild: Moby Games

Los geht's mit Product Number Three, kurz P.N.03. Der von Mikami „dirigierte" Third-Person-Shooter stürmt am 27. März 2004 erstmals in Japan auf den Markt und lässt Action-Fans in der Rolle von Söldnerin Vanessa Z. Schneider gegen eine ganze Armada an Amok laufenden Robotern antreten. Das Problem: Bedingt durch den schwachen Plot, die viel zu kurze Spielzeit, zu wenig Abwechslung beim Gegnerdesign und die gewöhnungsbedürftige Steuerung bleibt Mikamis Vision eines klassischen Nintendo-Spiels in neuem Gewand hinter den Erwartungen vieler Kritiker und Käufer zurück.

In der ersten Woche werden weniger als 11.000 Einheiten verkauft, und auch danach läuft's nicht sonderlich besser. Für den erfolgsverwöhnten Mikami ein ziemlicher Rückschlag. Wenig später tritt er deshalb von seinen Manager-Posten bei Capcoms internem Production Studio 4 zurück und nimmt sich vor, seine Kreativarbeit zu intensivieren.

Die schwierige Geburt von Resident Evil 4

Ganz konkret betrifft das vor allem Resident Evil 4, an dem intern bei Capcom bereits seit vielen Jahren in der ein oder anderen Form gearbeitet wurde. Ein allererster Entwurf stammt beispielsweise aus der Zeit um die Jahrtausendwende. Hideki Kamiya experimentierte damals mit Autor Noboru Sugimura an einem auf Style und Coolness getrimmten Resident Evil, das zudem auf ein dynamisches Kamerasystem setzt. Für Mikami war dieser Ansatz allerdings viel zu weit wenig weg von dem, was Resident Evil im Kern ausmacht, woraufhin er Kamiya nahelegte, daraus ein eigenes Spiel zu machen – das bereits erwähnte Devil May Cry.

Der nächste Versuch, ein gänzliches neues Resident Evil auf die Beine zu stellen, betrifft die von Hiroshi Shibata koordinierte „Fog"-Version. Das englische Wort für Nebel ist dabei Programm, denn Protagonist Leon S. Kennedy kämpfte sich in dieser Fassung durch ein von Untoten heimgesuchtes Umbrel-

El Gigante im Anmarsch! Resident Evil 4 (hier zu sehen in der PC-Fassung aus dem Jahre 2007) hat einen klaren Action-Fokus, setzt weniger als zuvor auf Rätsel und Adventure-Komponenten und konfrontiert Protagonist Leon S. Kennedy mit einer ganzen Armada furchteinflößender Feinde. Bild: Moby Games

Shinji Mikami versucht oft, aufstrebende junge Gamedesigner fördern: Für The Evil Within 2 (2017) gibt er das Regie-Zepter weiter an John Johanas, einen Designer, der bereits beim ersten Teil des stimmungsvolen Horrorspiels gearbeitet hat. Bild: Tango Gameworks

la-Hauptquartier mit Schloss-Charakter.

Weil auch dieses Konzept kein grünes Licht bekommt, nimmt das Team abermals drastische Änderungen vor. Resultat ist die sogenannte „Hook Man"-Version. Leon muss sich darin mit allerlei grausamen Geisterwesen herumschlagen, darunter auch eins mit einem riesigen Fleischerhaken. Dazu gesellen sich Rückblenden, Halluzinationen sowie eine besonders nah herangezoomte Über-die-Schulter-Kamera in Kämpfen – inklusive praktischer Laser-Zielhilfe. Ein knapp sechsminütiges Gameplay-Video schlägt auf der E3 2003 große Wellen, lässt Mikami jedoch erneut grübelnd zurück.

Mikami prüft im Anschluss zwar noch einen weiteren, experimentellen Ansatz aus der Feder von Yasuhisa Kawamura. Da aber auch dieser nicht seinen Vorstellungen entspricht, übernimmt er im Jahr 2004 den Posten des Game-Direktors von Hiroshi Shibata, der bis dato das Sagen hatte. Erneut wird vieles umgekrempelt und neu gedacht. Statt gegen Zombies muss Leon jetzt gegen die sogenannten Las Plagas ran – Bewohner eines Dorfes in Spanien, die einem mysteriösen Parasiten zum Opfer fallen. „Für Teil vier entschied ich mich, dass es okay wäre, zur Abwechslung mal ein Actionspiel zu machen", gesteht Mikami gegenüber Archipel. „Natürlich konnte man den Horror nicht entfernen, aber ich entschied mich, den Zielen- und Schießen-Teil als den wichtigsten anzusehen. Der Horror kam nur an dritter Stelle."

Und tatsächlich: Als Resident Evil 4 im Januar 2005 in Japan und dann in den USA erscheint, ist es vor allem die gelungene, mit einem hervorragenden Prä-

The Evil Within, der Debüttitel von Tango Gameworks, spielt in einer Nervenklinik, die sogenannten dem Winchester Mystery House im kalifornischen San Jose nachempfunden wurde. Die Gegnerdesigns sind ebenfalls schaurig-schön. Bild: Tango Gameworks

Im Hightech-Raumanzug gegen eine schwer bewaffnete Roboterarmee: Vanquish von 2010 gilt noch heute als einer denkwürdigsten Deckungs-Shooter der Xbox-360- und PS3-Ära. Wer es verpasst hat, spielt die Remaster-Fassung von 2020. Bild: Sega /Platinum Games

zisions-Zielmodus kombinierte Über-die-Schulter-Kamera, die für ein gänzlich neues Spielgefühl sorgt und viele prominente Nachahmer findet. Von Epic Games' Gears of War bis hin zu Rocksteady Studios Batman: Arkham Asylum – die hier verwendete Kameraperspektive wird zum Referenzpunkt für viele andere Third-Person-Titel. Einen Präzisionsziel-Modus hingegen findet man später unter anderem in Dead Space, Uncharted, Mass Effect oder auch The Last of Us.

Resident Evil 4 geht durch die Decke und stemmt in den USA allein in der ersten Woche über 320.000 Einheiten. Stand heute hat sich Teil 4 – alle Plattformen eingerechnet – über 10,6 Millionen Mal verkauft.

Von Clover Studio zu Platinum Games

Nach der Fertigstellung von Resident Evil 4 folgt eine Phase in Mikamis Leben, die mit vielen Veränderungen einhergeht. Die erste ist sein Wechsel zu Clover Studio. Clover wurde bereits am 1. Juli 2004 von Capcom gegründet und setzte sich aus zahlreichen erfahrenen Capcom-Veteranen zusammen, die die Aufgabe hatten, neue Marken ins Leben zu rufen. Eine davon ist das auf japanischer Folklore basierende Action-Adventure Okami, das unter der Regie von Hideki Kamiya entsteht und inhaltlich sehr wohlwollend aufgenommen wird.

Die andere IP ist God Hand, bei dem Mikami inhaltlich komplette Narrenfreiheit genießt und diese auch voll und ganz auslebt. Heraus kommt ein völlig durchgeknalltes Beat'em-Up-Abenteuer mit bizarrem Wild-West-Setting, forderndem Schwierigkeitsgrad und einem durchaus interessanten Kampfsystem. Zahlreichen Kritikern gefällt der abgedrehte Mix, einige sehen darin sogar einen Kult-Klassiker. Auf dem Markt jedoch bleibt God Hand, ebenso wie Okami, hinter Capcoms Absatzerwartungen zurück. Als Konsequenz wird Clover ab Herbst 2006 nach und nach aufgelöst.

Mikami verlässt Clover bereits im August 2006, findet jedoch mit Seeds Inc. einen neuen Arbeitgeber. Doch auch Seeds Inc. hat nicht lange Bestand, da es durch eine Fusion mit Odd Inc. zu Platinum Games wird. Fortan herrscht Aufbruchsstimmung im Hauptquartier in Osaka, und zahlreiche neue Projekte (darunter Infinite Space und Bayonetta) werden dank einer Partnerschaft mit Sega in Angriff genommen.

Mikami kann ebenfalls eigene Ideen pitchen und schlägt unter anderem ein Open-World-Spiel mit einem an Blade Runner erinnernden Universum vor. Außerdem ein Cel-Shading-Abenteuer in einem kunterbunten, Ghibli-ähnlichen Universum, das er selbst The Witch and the Piglet nennt. Die Story: Ein Prinz wird von einer bösen Hexe in ein Schwein verwandelt. Kurz darauf taucht ein Mädchen mit magischen Kräften und einem Regenschirm auf, der ihr das Gleiten durch die Luft ermöglicht. Das Mädchen beschließt, die Hexe zu besiegen und so die zahlreichen, von ihr verfluchten Dorfbewohner zu retten. Mikami selbst steht voll hinter seiner Idee, schafft es jedoch nicht, sie Entscheidern bei Publisher Sega schmackhaft zu machen. Gleiches gilt für ein düsteres Nintendo-DS-Abenteuer mit einem Mädchen, das einen Serienmörder in einem Krankenhaus entlarven muss.

Da keines dieser Konzepte Anklang findet, schlägt Mika zuletzt einen von der 70er-Jahre-Anime-Serie Casshan inspirierten Third-Person-Shooter vor. Knapp drei Jahre Entwicklungszeit vergehen, bis Vanquish am 19. Oktober 2010 den Actionspiel-Markt aufmischt. Und das im wahrsten Sinne des Wortes. Denn die hier zum Einsatz kommende Slide-Mechanik sorgt in Kombination mit einer geballten Portion Coolness für viel frischen Wind im Genre. Vanquish schafft einen Metacritic-Schnitt von 84 von 100 Punkten, kassiert zahlreiche Awards und verkauft sich in den ersten fünf Monaten knapp 830.000 Mal. Rückblickend betrachtet gilt es zudem als Großvater der Slide-Mechanik, die später in Shootern wie Bulletstorm, Crysis 2 oder Killzone 3 zum Einsatz kommt. Parallel zur Entwick-

Shinji Mikami versucht sich auch mal als Synchronsprecher: In der japanischen Version des Bethesda-Rollenspiels Fallout 4 aus dem Jahre 2015 leiht der Spielemacher dem Küchenchef-Roboter namens Takahashi aus Diamond City seine Stimme. Bild: Bethesda

Bei Resident Evil 3: Nemesis (1999) übernimmt Kazuhiro Aoyama den Regieposten, während Mikami im Hintergrund als Produzent alle Fäden zusammenhält. Bild: Moby Games

Bei der ungewöhnlichen Mech-Kampfsimulation Steel Battalion für die Xbox One (2002) zeichnet Mikami als General Producer verantwortlich. Bild: Moby Games

lung von Vanquish ist Mikami außerdem in ein weiteres Projekt involviert, das er – wie schon damals Killer7 – mit seinem guten Freund Goichi Suda (auch bekannt als „Suda51“) von Grasshopper Manufacture vorantreibt: das auf derben Humor gebürstete, von Electronic Arts vertriebene Actionspiel Shadows of the Damned. Geht's nach Mikami, dann wurde Shadows of the Damned zwar ein durchaus solides Spiel, aber nie das, was er und Suda anfangs im Sinn hatten. Oder in Zahlen gesprochen: Ganze fünf Versionen musste der Titel durchlaufen, bis EA letztendlich den Daumen nach oben gab und es auf der Tokyo Game Show 2010 offiziell enthüllt wurde.

Temperamentvoller Neustart mit Tango Gameworks

Schon während Mikami an Vanquish und Shadows of the Damned arbeitet, tut er dies streng genommen von extern mit seinem eigenen kleinen Studio namens Straight Story. Letzteres wiederum transformiert der damals 44-jährige am 1. März 2010 offiziell in Tango. Der Unternehmenssitz wird von Osaka nach Tokio verlegt, weiteres Personal kommt mit an Bord und verschiedene Projekte werden angepackt. Hierzu zählen unter anderem ein nicht ganz ernst gemeinter Shooter mit einer wild um sich ballernden, auf zwei Beinen stehenden Kakerlake sowie ein vom Science-Fction-Klassiker Dune inspiriertes Open-World-Survial-Spiel.

Die Ideen sind ambitioniert, harte Yen spülen sie jedoch noch nicht in die Kasse. Die Lösung? Um nicht in finanzielle Schieflage zu geraten, stimmt Mikami einer Übernahme durch Bethesda Softworks zu – ohne dabei jedoch zu viel seiner Unabhängigkeit aufzugeben. Tango heißt daraufhin Tango Gameworks und schießt sich nach und nach auf die Entwicklung eines Triple-A-Spiels ein. Der Titel trägt den Codenamen Zwei und folgt einer völlig verrückten Prämisse: Ein zusammengekettetes Paar aus Mann und Frau muss einen Vampir zur Strecke bringen. Ein Spieler kann entweder beide Charaktere steuern oder sich im Koop-Modus mit einem menschlichen Mitstreiter verbünden.

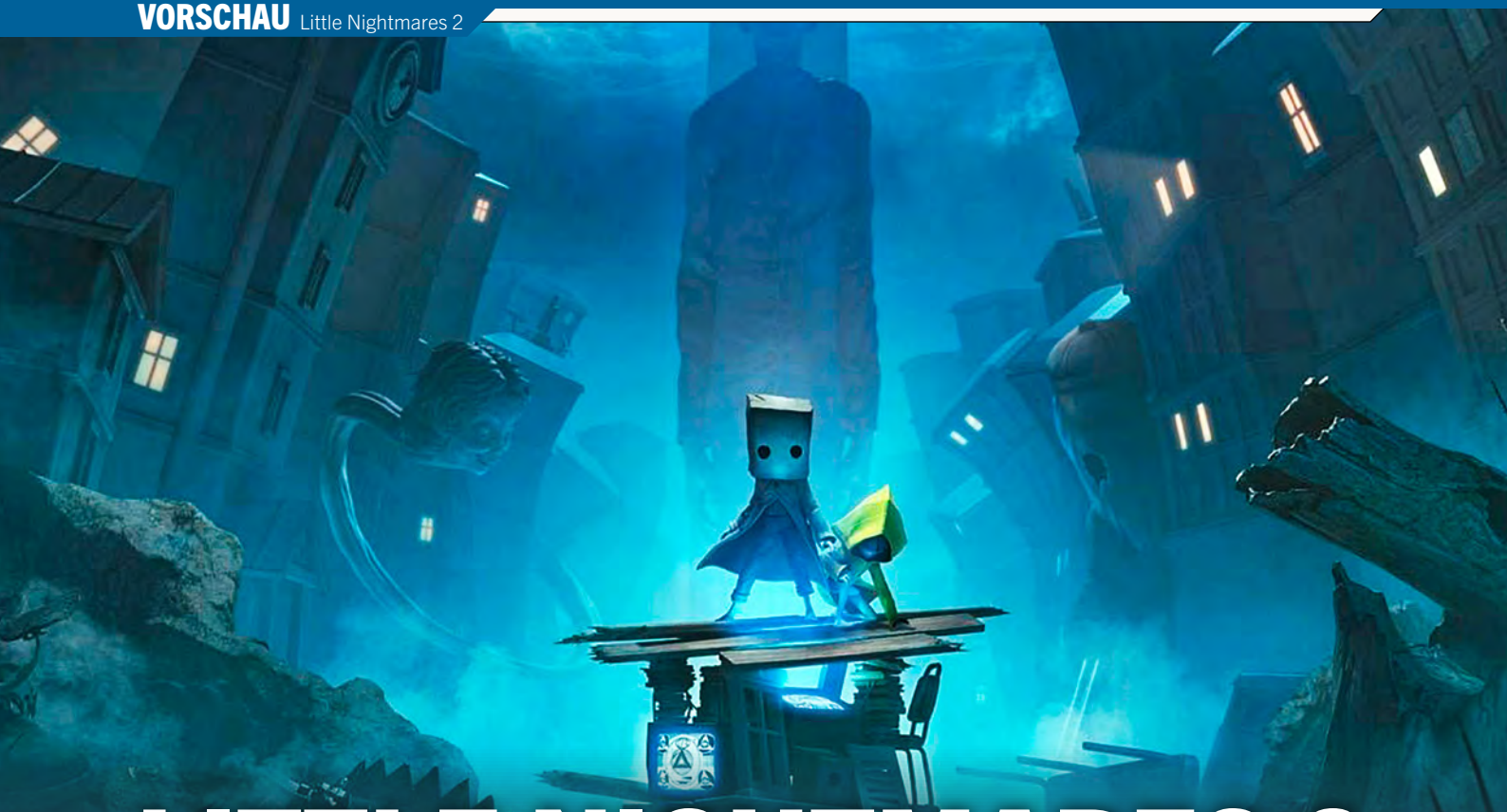
Wie so oft bei Mikami-Titeln, findet aber auch hier eine beachtliche Evolution statt, die das Koop-Abenteuer letztendlich in einen knallharten Survival-Horror-Trip der alten Schule verwandelt. Fast vier lange Jahre gehen ins Land, bis das von der id Tech 5 Engine angetriebene The Evil Within schließlich am 14. Oktober 2014 – knapp zwei Wochen vor Halloween – erscheint. Die Kritiken fallen größtenteils positiv auf (PC Games etwa gibt im Test eine 9/10) und sorgen zusammen mit ca. 818.000 verkauften Einheiten in der Startwoche dafür, dass Tango recht bald einen Nachfolger ins Auge fassen kann. Für Mikami ist damit allerdings auch auf gewisse Weise Schluss, denn schon im Vorfeld hatte er angekündigt, dass The Evil Within das letzte Spiel sein wird, bei dem er Regie führt. Hintergrund für diese Entscheidung ist sein Bestreben, auch jüngeren Designern eine faire Chance zu geben, sich in wichtigen Positionen entfalten zu können. Nimmt man die ebenfalls überzeugende Qualität von The Evil Within 2 aus dem Jahr 2017 als Maßstab, dann scheint Mikami mit seinem Plan auf jeden Fall dem richtigen Weg.

Und wie denkt ihr über Shinji Mikami? Welche seiner Werke haben euch am meisten beeindruckt, welche nicht? Welche Ideen sollten sein Team und er unbedingt noch mal als Spiel umsetzen? Schade für Switch-Spieler ist natürlich, dass das für Oktober 2021 angekündigte Action-Adventure Ghostwire: Tokyo nicht auf der Nintendo-Plattform erscheint.

Sönke Siemens, Benedikt-Plass-Fleßenkämper & Katharina Pache

Die Gamecube-Neuauflage des ersten Resident Evil entstand innerhalb von 14 Monaten und überzeugt mit einer zeitgemäßen Präsentation, neuen Bereichen, verbesserten Rätseln sowie einem überarbeiteten Skript. Bild: Moby Games

P.N.03 sollte ursprünglich mal Jaguar heißen, um die Agilität der Heldin Vanessa Z. Schneider zu betonen. Vielen Mitgliedern von Capcoms Production Studio 4 gefiel Mikamis Namensvorschlag jedoch nicht, weshalb er verworfen wurde. Bild: Moby Games



LITTLE NIGHTMARES 2

Wir durften das groteske Gruselabenteuer rund um die Kinder Mono und Six ausgiebig spielen und verraten euch, wieviel Potenzial in der schaurigen Fortsetzung steckt.

Mit Little Nightmares gelang dem schwedischen Entwickler Tarsier Studios 2017 ein interessantes und kurzweiliges Horrorabenteuer. Es fokussierte sich auf das junge Mädchen Six und ihre Flucht aus dem klaustrophobischen Schlund (einer schwimmenden Unterwasserfestung) und vor jeder Menge angsteinflößenden Monstern – leider ist der erste Teil auf Nintendo Switch nicht veröffentlicht worden. Der Erstling überzeugte auf jeden Fall mit einer dichten Atmosphäre und viel Kreativität bezüglich des Designs der Spielwelt und Charaktere, litt aber an oftmals zu eintönigen Stealth-Einlagen und einer hakeligen und ungenauen Steuerung. Auch die etwas zu uninspirierten Levels ließen Little Nightmares qualitativ hinter die offensichtlichen Vorbilder Inside und Limbo aus dem Hause Playdead zurückfallen. Kurz vor dem Release des zweiten Teils im Februar hatten wir die Chance, einen letzten intensiven Blick vor dem Test auf das neue Werk zu werfen und einige interessante Details zur Entwicklung und Spielwelt vom Team selbst zu erfahren. Spielen durften wir die ersten zwei Kapitel „Wildnis“ und „Schule“. Was unsere Eindrücke sind und wieviel Potenzial im Gruseltrip steckt, erfahrt ihr in dieser Hands-on-Vorschau.

Zu zweit und doch allein

Im ersten Teil konzentrierte sich das Team auf eine schaurige Fluchtgeschichte, die der Spielerschaft durch enge Räumlichkeiten und eingeschränkte Umgebungen ein stetiges Gefühl der Hilflosigkeit vermittelte. Im zweiten Teil hingegen entführt

Eingesperrt und eingeschränkt? Im Erstling befinden wir uns in der Rolle von Six im sogenannten Schlund. Diesmal, im Sequel mit Mono, geht es endlich nach draußen!

Ein schauriger Anblick: Little Nightmares 2 lebt von seiner dichten Atmosphäre, dem hübschen Stil und den vielen Details, die sich in der Spielwelt verstecken.

uns Tarsier Studios in abwechslungsreichere Areale außerhalb des Schlunds und wandelt so die unheimliche Spielwelt in einen bedeutend größeren und ambitionierteren Albtraum. Statt die Geschichte des Sequels wieder aus der Sicht der bereits etablierten Heldin Six zu erzählen, schlüpfen wir diesmal in die Rolle des noch unbekannten Jungen Mono. Was es mit Mono auf sich hat und welche Persönlichkeit sich hinter der Maske versteckt, die der geheimnisvolle Protagonist stets trägt, bleibt zumindest zu Beginn des Abenteuers ein gut gehütetes Geheimnis. Laut den Entwicklern sollen sich Monos Werdegang und Charakter schrittweise im Verlauf der Handlung entfalten. Eine der wichtigsten Änderungen ist, dass wir diesmal nicht vollkommen auf uns allein gestellt sind. Six ist nämlich auch weiterhin eine wichtige Schlüsselfigur der Handlung und unsere treue Begleiterin. Wer sich nun Hoffnungen auf ein spannendes Koop-Abenteuer macht, der wird enttäuscht: Little Nightmares 2 ist eine reine Singleplayer-Erfahrung, bietet aber durch die KI-Partnerin eine sinnvolle und spannende Erweiterung, wodurch sich der Spukausflug angenehm vom Erstling absetzt. Ein ebenso erfreulicher Fortschritt ist die bereits erwähnte Spielwelt, die sich um einiges stimmungsvoller und spannender anfühlt.

Bis zur letzten Patrone: Der unheimliche Jäger ist der erste primäre Antagonist in Little Nightmares 2. Können Mono und Six seiner tödlichen Präzision entkommen? Schon der Größenunterschied zwischen Helden und Feind ist angsteinflößend.

Größer, grotesker, gruseliger?

Gleich zu Beginn des Abenteuers, im ersten Kapitel „Wildnis“, entführt Tarsier Studios uns in einen hübsch gestalteten Wald, dem es trotz toller Lichteffekte sowie einer fast schon märchenhaften Gestaltung nicht am gewünschten Horror fehlt. Das liegt zum einen an den vielen tödlichen Fallen, die sich im Laub verbergen, zum anderen am angsteinflößenden und mordgierigen Jäger. Dieser erste Antagonist, bewaffnet mit einer rostigen Schrotflinte und einer Laterne, hat es nämlich auf uns abgesehen und sammelt neue und seltene Trophäen für die ächzenden Wände seiner Holzhütte – ein kleinwüchsiger Knabe mit Tüte auf dem Kopf würde da natürlich perfekt reinpassen, oder nicht? Im Verlauf des Kapitels gelingt es Mono, die traumatisierte Six aus einem Keller zu befreien und gemeinsam entfliehen sie der tödlichen Präzision des Jägers. Gut gefällt uns, dass sich Little Nightmares 2 trotz des starken Fokus auf Grusel und Action auch Zeit für ruhige Momente nimmt. Nach Abschluss des ersten Kapitels finden sich unsere beiden Protagonisten zum Beispiel auf einem Floß wieder, während sich uns ein eindrucksvolles Panorama der skurrilen Spielwelt bietet. Dadurch haben die Action-Einlagen nicht nur eine stärkere Schlagkraft, diese Momente schenken dem Abenteuer auch mehr Dynamik und uns wichtige Zeit zum Durchatmen. Im zweiten Kapitel „Schule“ verschlägt es Mono und Six nach einem kurzen und unspektakulären Lauf durch eine Stadt in eine – Überraschung! – große und gespenstische Schule. Hat das erste Level im Bereich des Grusels vergleichsweise dezent gearbeitet, so finden sich im zweiten Abschnitt eine Vielzahl an Schreckmomenten und kreativen Designideen, die eine schaurig-schöne Atmosphäre erschaffen. Unser sympathisches Duo ist nämlich nicht allein! Neben unzähligen aggressiven Porzellankindern, welche die Flure unsicher machen, findet sich im Schulhaus auch der zweite primäre Bösewicht: die diabolische Lehrerin. Die verfügt nicht nur über äußerst strenge Ansichten, sondern auch über einen extrem dehnbaren Hals, der es ihr ermöglicht, selbst die gefühlt sichersten Ecken des Schulgebäudes im Auge zu behalten und uns zu tyrannisieren. Doch auch in der Schule folgt nicht bloß Horror auf Horror. Offensichtlich war es Tarsier Studios wichtig, die vielen Monster und Geschichten, die sich in der Spielwelt verstecken,

Gemeinsam durch die Hölle: Die bereits etablierte Heldin Six ist zwar wieder von der Partie, diesmal gibt es aber mit dem mysteriösen Mono eine neue Hauptfigur.

Wird schon klappen: Viele Rätsel sind recht simpel und schnell gelöst, der Fokus liegt aber sowieso auf der intensiven und schaurigen Spielerfahrung.

Schweigen ist Gold: Little Nightmares 2 kommt komplett ohne Dialoge aus, viele spannende Geschichten gibt es dennoch in den Umgebungen zu entdecken.

Mono strikes back! Endlich ist es möglich, sich gegen die Gefahren und Monster zu wehren. Das neu eingeführte Kampfsystem ist minimalistisch, doch sehr effektiv.

Im Puppenhaus: Betreten wir mit Mono ein neues Zimmer, so wandert die Kamera – ähnlich wie bei einem Puppenhaus – mit kleinem Bogen zum nächsten Raum.

Eine Schippe drauf: Egal ob die Lichteffekte, die stechend scharfe Grafik oder die vielen Details, Little Nightmares 2 legt grafisch in jeder Hinsicht ordentlich zu. Toll!

mit einer breiteren Farbpalette an Emotionen zu bepinseln. Wer das Handeln der Lehrerin nämlich genauestens beobachtet, der erkennt ein trauriges Schicksal: Hinter dem dämonischen Verhalten und dem Beruf als Bildungsbeauftragte verstecken sich nämlich ein gescheiterter Traum und eine innige und bedeutungsvolle Liebe zur Musik. Fast schon süß … aber auch nur fast.

Little Nightmares 2 präsentiert sich, ebenso wie der erste Teil, komplett frei von Dialogen, leidet jedoch trotzdem nicht an zu wenig Hintergrundinformationen zu den Charakteren und Umgebungen. In beinahe jedem Raum finden sich spannende Details, welche die Entdeckerlust und den Drang nach mehr Wissensfetzen gekonnt entfachen. Was hat es mit den vielen Monstern auf sich? Selbst das Verhalten der eher irrelevanten Charaktere wie der Porzellankinder verrät viel über die Vergangenheit und Gegenwart der Welt und ihrer Bewohner. Tarsier Studios gelingt es gut, die Spielwelt von Little Nightmares zum Leben zu erwecken, die Atmosphäre zu verdichten und den Spielfluss durch abwechslungsreiche Areale und Aufgaben aufzuwerten.

An den richtigen Stellen geschraubt

Ein weiterer wichtiger Pluspunkt sind die sinnvollen Neuerungen im Bereich des Gameplays. Six ist stets an unserer Seite und hilft durch ihre zusätzliche Körperkraft, Gegenstände zu bewegen und Rätsel zu lösen, die auf zwei Personen ausgelegt sind. Doch das ist nicht alles! Auch ein seichtes Kampfsystem findet Einzug in Little Nightmares 2. Fortan ist es möglich, sich in vorgegebenen Momenten aus der Hilflosigkeit zu befreien und mit herumliegenden Objekten gegen die vielen Gefahren und Gegner zu wehren. Die Schlag- und auch die restlichen Animationen sind hübsch und nachvollziehbar dargestellt und erzeugen ein befriedigendes Spielgefühl. Mono und Six sind Gefangene eines Universums, das nicht an ihre Körpergröße angepasst ist. So ist es oftmals ein kraftintensives und mühsames Unterfangen, mit Waffen oder Werkzeugen zu interagieren, und das erkennt man an den Bewegungen.

Ebenso wie bei den großen Vorbildern Inside und Limbo gestaltet sich ein Großteil der Spielerfahrung aus Gameplay-Sicht minimalistisch, der Fokus liegt klar auf der intensiven Atmosphäre. Scheitern wird man trotzdem häufig, denn oft hat man nur eine kurze Zeitspanne, um richtig zu reagieren: Wer schläft, stirbt. Das hat natürlich einen gewissen Trial-&-Error-Geschmack, gestört hat uns das beim Spielen aber

Blickfang: Die furchteinflößende Lehrerin, der zweite große Antagonist in unserer Vorschau-Anspiel-Session, hat uns mithilfe ihres dehnbaren Halses ordentlich zugesetzt. Für jüngere Spieler ist der Titel zu unheimlich.

kaum. Mehr Ärger verspürten wir bei den Rätseln, dort hätten wir uns nämlich mehr Abwechslung und Kreativität gewünscht. Kaum eine Knobelei hat uns länger als ein paar Sekunden gefordert. Die einzige Aufgabe, die uns über die Dauer eines Wimpernschlages hinaus in Anspruch nahm, war ein Schachrätsel, welches es zu lösen galt. Doch auch dort war die Antwort sehr schnell klar.

Als störend empfinden wir vor allem, dass die Lösung mehr oder minder direkt neben dem Problem lag. Wenn es so einfach ist, eine Lösung bereits vor dem eigentlichen Puzzle zu finden, dann ist das schlicht ein Fehler im Leveldesign. Diverse Hilfen ins Spiel einzubauen, ist vollkommen okay und meistens sogar erwünscht. Wenn sie aber das Potenzial besitzen, den Spielspaß zu mindern, dann stößt das sauer auf. Doch ein Kritikpunkt, der das Spiel qualitativ völlig in den Abgrund zieht, ist auch dieser Umstand nicht. Trotz der etwas zu simplen Rätsel in unserer Spieldemo können wir nämlich positiv hervorheben, dass sich eine klare Lernkurve erkennen lässt und der Anspruch steigt. Somit haben wir Hoffnung auf etwas komplexere Abschnitte im weiteren Spielverlauf.

Abschließend noch zur Steuerung: Ob via Tastatur oder mit dem Controller, Steuern lässt sich Mono flüssig und während unserer gesamten Spiel-Session gab es keine Probleme mit hakeligen oder ungenauen Aktionen. Auch aus technischer Sicht sehen wir keinen Grund zur Sorge, Little Nightmares 2 präsentierte sich in einem guten Zustand und frei von Kinderkrankheiten und Bugs. Ob das zum Release und auch auf der Switch ebenfalls der Fall sein wird, bleibt abzuwarten. Spielen durften wir bisher nur die PC-Fassung.

Trotz der schaurigen Monster und der intensiven Horrorelemente nimmt sich die Reise von Mono und Six auch Zeit für ruhige Momente, die wichtige Zeit zum Durchatmen bieten und für einen guten Spielfluss sorgen.

Klein, aber oho!

Tarsier Studios hat sich die Kritik an Little Nightmares offensichtlich zu Herzen genommen, denn was wir bisher vom neuen Horror-Abenteuer zu spielen bekamen, überzeugt mit jeder Menge Kreativität bezüglich des Monster- und Weltdesigns, cleveren Neuerungen im Bereich des Gameplays und einer intensiven Atmosphäre. Das erste Kapitel konnte uns bereits im August bei unserer ersten Anspielgelegenheit überzeugen, das zweite legt qualitativ noch mal eine ordentliche Schippe drauf! Wir sind gespannt, wie die Reise von Mono und Six weitergeht und ob es dem charmanten Duo gelingen wird, dem höllischen Schlund und seinem Umland endgültig zu entfliehen. Zum aktuellen Zeitpunkt gibt es eine klare Empfehlung, den grotesken Gruseltrip im Auge zu behalten.

Little Nightmares 2 erscheint am 11. Februar 2021 für PC, PS4, Xbox One und Nintendo Switch. Ob auch der erste Teil noch den Weg auf die Nintendo-Konsole findet, ist nicht bekannt.

Maci Naeem Cheema

MEINUNG
Maci Naeem Cheema

Größer, grotesker, gruseliger … Little Nightmares 2 könnte ein Hit werden.

Ob es die grotesken und furchteinflößenden Monster, die abwechslungsreichen und hübsch gestalteten Areale oder das knuffige Protagonisten-Duo Mono und Six sind, Little Nightmares 2 hat mich kinderleicht (hehe) in seinen Bann gezogen. Das ist genau, was ich mir von einem Sequel erwarte: Fortschritt in jedem Bereich! Die Jungs und Mädels von Tarsier Studios haben sich die Kritikpunkte am Vorgänger zu Herzen genommen und viel Arbeit, Energie und Herzblut investiert, um Little Nightmares 2 auf ein neues Qualitätslevel zu hieven. Ob die weiteren Kapitel ebenfalls so überzeugen können, erfahrt ihr in unserem Test. Ich für meinen Teil kann es kaum abwarten, mich in die weiteren Kapitel zu stürzen und Mono und Six aus dem höllischen Schlund und seinem Umland – hoffentlich! – zu befreien.

INFOS

Termin:	11. Februar 2021
Genre:	Adventure
Hersteller:	Bandai Namco
Entwickler:	Tarsier Studios

Little Nightmares 2 fällt weitaus umfangreicher aus als der Vorgänger aus dem Jahr 2017, ob die weiteren Kapitel die gezeigte Qualität der von uns gespielten Abschnitte halten können, muss sich erst zeigen.

MONSTER HUNTER RISE

Mit neuer Mobilität und Ninja-ähnlichen Bewegungen fordern wir im Switch-exklusiven Monster Hunter Rise Untiere heraus. Ob das Konzept aufgeht, erfahrt ihr in unserer Hands-on-Vorschau!

Erst im Dezember wurde das letzte Update für Monster Hunter World: Iceborne veröffentlicht, schon steht der nächste Titel aus der traditionsreichen Serie in den Startlöchern. In Monster Hunter Rise zeigt Entwickler Capcom einen – jedenfalls für westliche Fans – ungewohnten neuen Stil. Die Spielwelt wurde nämlich stark von japanischer Kultur und entsprechenden Schauplätzen inspiriert. In eine ähnliche Richtung ging schon das Japan-exklusive Monster Hunter Portable 3rd für die Playstation Portable. Doch nicht nur das Setting wurde verändert, sondern auch das Gameplay an die neue Umgebung angepasst. Durch den sogenannten Seidenbinder fühlen wir uns fast schon wie ein Ninja, dazu gleich mehr! Bevor die Demo online ging, konnten wir sie ausführlich spielen und verraten hier unsere Eindrücke aus Single- und Multiplayer.

Schneller, beweglicher, höher!

Monster Hunter Rise bietet einige Neuerungen, am prägnantesten sind aber der Seidenbinder und die durch ihn neu gewonnene Mobilität. Er funktioniert wie ein Greifhaken, der auch außerhalb des Kampfes seine Nützlichkeit zeigt, jedoch speziell während

Durch das Reiten auf dem Palamut kommt ihr schnell von Punkt A nach Punkt B. Außerdem verbraucht ihr dadurch nicht eure Ausdauer!

Unsere treuen Begleiter: Ein Palico (links) und ein Palamut. Die tierischen Mitstreiter werden wir im finalen Spiel selbst gestalten können.

Im Lager können wir unsere niedlichen Begleiter betrachten und unsere Ausrüstung aufstocken, oder wir wechseln die Waffen.

unserer Jagden. Im Kampf erhalten wir durch ihn jeweils zwei neue Attacken für jede der 14 Waffenarten und obendrauf die Möglichkeit, unsere Balance wiederzuerlangen, bevor wir nach einem eingesteckten Treffer vollends auf dem Boden landen. Die Angriffe wurden alle sinnvoll in das Moveset der jeweiligen Waffen implementiert, jedoch halten diese Attacken mehr bereit, als man zuerst ahnen mag. Falls wir mit genug Seilangriffen treffen, bekommen wir die Möglichkeit, Monster zu satteln und sie zu reiten. Befinden wir uns erst einmal im wilden Rodeo, können wir mit den Bestien andere Feinde angreifen, oder sie volle Kanne an eine Wand oder gegen andere Monster brettern lassen. Haben wir dem Gegner genug Schaden auf seinem Rücken zugefügt, können wir ihn mit einem Finisher am Boden festbinden und ihn gleich mit noch mehr Schlägen eindecken. Wer ein Monster Hunter der jüngeren Vergangenheit gespielt hat, merkt bestimmt, dass dieses Reit-Feature sehr der Mechanik ähnelt, die uns erlaubt, uns auf ein Monster zu stürzen, um es zu verletzen und ebenfalls umzuwerfen.

Abseits der Zerstörung, die der Seidenbinder anrichten kann, bietet er auch jede Menge Bewegungsmöglichkeiten. Zu jeder Zeit können wir einen Sprung vorwärts hinlegen, uns eine ordentliche Distanz nach vorne katapultieren oder zielgerichtet in eine beliebige Richtung hüpfen. Landen wir an einer Wand, laufen wir sie automatisch weiter nach oben.

(Fast) über den Wolken

Bisher bereisten wir in Monster Hunter lediglich den Boden, in Rise ist es nun aber möglich, uns mithilfe unseres neuen Werkzeugs auf Mauern oder Berge zu begeben. Dies beschleunigt nicht nur unsere Suche nach den Monstern, sondern bietet uns auch ein bisher unbekanntes Gefühl der Freiheit. Dazu trägt auch unser Palamut bei, den wir reiten können. Er ist eine Art Wolf und ermöglicht uns, noch schneller unsere Gegner zu verfolgen.

Die Gebirge ergeben aber auch im Kontext des Gameplay Sinn, denn durch ein weiteres neues Tool, den Flollier, können wir spezielle Käfer einsammeln, die gerne mal auf Gipfeln herumflattern. Diese verpassen uns verschiedene Buffs, beispielsweise mehr Stärke oder Ausdauer. So hat man, selbst während man einem fliehenden Boss hinterhereilt, eine kleine Aufgabe zu erledigen, die einen für die kommende Auseinandersetzung stärkt.

Ebenfalls auffällig: Unsere Spielfiguren können nun erstmals sprechen, und zwar nicht

Natürlich müssen wir auch wie ein Ninja aussehen, wenn wir schon von einer Wand abspringen!

Zurück zur Brutalität! Jagen ist kein Hobby für Kinder, beim Kampf gegen die Bestien fließt natürlich eine gewisse Menge Blut.

nur wie bisher im typischen Monster-Hunter-Kauderwelsch, sondern in ganzen Sätzen! Bisher kamen ja nur die NPCs zu Wort, nie wir selbst. Zur Auswahl stehen Englisch, Japanisch und wahlweise auch die klassische Monster-Hunter-Sprache. Falls uns das Gequassel generell nerven sollte, können wir es in den Optionen auch ganz ausstellen oder die Häufigkeit reduzieren, damit wir uns während eines Kampfes kein Kotelett an die Backe labern lassen müssen.

Aus alt mach neu

Da Monster Hunter Rise ein Exklusivtitel für Nintendo Switch ist, erreicht die Grafik natürlich nicht die Qualität eines Monster Hunter World. So erinnern die Charakter-Modelle eher an jene aus Monster Hunter Generations Ultimate. Jedoch wurden die Animationen und Waffen-Movesets aus World übernommen, wodurch das Gameplay genauso frisch, wenn nicht sogar dank des Seidenbinders noch besser wirkt als zuvor. Auch einige Komfortänderungen wurden aus dem Abenteuer für PC, PS4 und Xbox One übernommen, darunter das Tortenmenü, um Items schneller auszuwählen, das Aufsammeln von Gegenständen, während wir uns bewegen, und eine Funktion, um einfacher den Weg zu Monstern zu finden. Leider geschieht die Monster-Suche nicht mittels Spähkäfer, sondern durch einen plumpen roten Pfeil, was die Immersion ein wenig beschneidet. Trotz des modernisierten

Alle Waffen, die es bisher in der Serie gab, kehren in Rise zurück, die Auswahl ist breit gefächert. Neue Waffenarten gibt es jedoch nicht.

Meister Utsushi ist unser Lehrer und erklärt uns alles, was es zu wissen gibt. Der Einstieg in das Monsterjagd-Abenteuer soll den Serien-Neulingen erleichtert werden.

Zum ersten Mal in der Serie sind die Schauplätze offensichtlich von japanischer Kultur inspiriert. Die Umsetzung ist schön und stimmungsvoll.

Gameplay kehrt die Serie in manchen Aspekten zu ihren Wurzeln zurück. Die Benutzeroberfläche sieht so aus, wie wir es von älteren Teilen gewohnt sind. Zudem fließt im Gegensatz zu Monster Hunter World wieder Blut, wenn wir Gegner treffen. Ein weiterer Schritt in die Vergangenheit sind die Karten. Die in der Demo spielbare Map ist bei Weitem nicht so verzweigt wie jene, die man in World erforscht. Ob das etwas Schlechtes oder Gutes ist, liegt im Auge des Betrachters, denn einige Fans fanden die Karten aus dem direkten Vorgänger sogar zu verzweigt. Stattdessen setzen die Entwickler diesmal vor allem auf einen vertikalen Aufbau der Levels und wie damals auf offene, flache Areale, um gegen Drachen & Co. anzutreten.

Am meisten Spaß bietet Monster Hunter natürlich im Multiplayer-Modus. Dieser funktioniert einwandfrei, zumindest im lokalen Modus, und ohne spürbare FPS-Einbrüche. Da es in der Serien-Vergangenheit auch keine dramatischen Probleme bezüglich der Onlinemodi gab, ist davon auszugehen, dass auch dieser Modus ohne große Schwierigkeiten laufen wird. Ausprobieren konnten wir die Online-Variante aber noch nicht.

Monster Hunter Rise wird am 26. März exklusiv für Nintendo Switch erscheinen. Gerüchteweise könnte der Titel auch für den PC oder andere Konsolen umgesetzt werden, eine offizielle Stellungnahme zu etwaigen Ports gibt es bisher jedoch nicht.

Yannik Cunha

Wir haben den Leviathan Mizutsune mit Hilfe von Seilen gefangen. Besiegt ist die Bestie allerdings noch nicht!

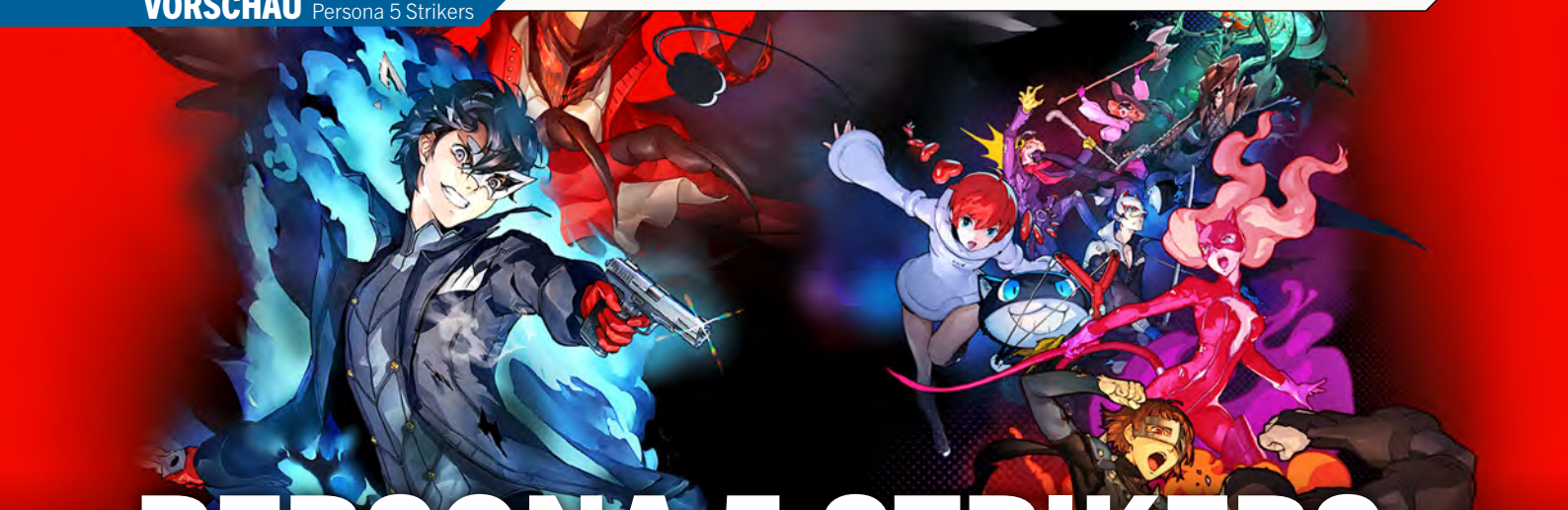
MEINUNG
Yannik Cunha

Ninjas und Jäger – ich hoffe, im nächsten Teil gibt's Piraten!

Ich habe mich vor vielen Jahren das erste Mal in den Monster-Hunter-Kosmos gewagt und bin dem manchmal sperrigen, oftmals kniffligen, aber immer zutiefst befriedigenden Ungeheuer-Metzeln sofort verfallen. Seitdem habe ich keines der Spiele ausgelassen, und nachdem ich schon viel zu viel Zeit mit Monster Hunter World verbracht habe, fiebere ich seit der Ankündigung von Rise dem Nintendo-Switch-Abenteuer entgegen. Zuerst war ich trotz aller Vorfreude skeptisch, ob sich die neuen Elemente, allen voran der Seidenbinder, gut in das bekannte und bewährte Spielprinzip einfügen wurden. Nun, da ich selbst Hand anlegen durfte, bin ich aber beruhigt und überrascht, wie elegant es dem Abenteuer gelingt, alte Qualitäten, die Neuerungen aus Monster Hunter World und ganz eigene Ideen miteinander zu kombinieren. Ich bin guter Dinge, dass Switch-Besitzer hier trotz der schwächeren Technik im Vergleich zu World einen vollwertigen Serienvertreter werden spendiert bekommen, und weiß jetzt schon, dass mein Spielstunden-Zähler nach dem Reiease schnell in den dreistelligen Bereich steigen wird.

INFOS

Termin:	26. März 2021
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom



PERSONA 5 STRIKERS

Nach Persona 5 und der erweiterten Royal-Version setzt Atlus mit Unterstützung von Omega Force in Form von Persona 5 Strikers bald noch einen obendrauf.

Wir staunten nicht schlecht, als wir vor etwa zwei Jahren zum ersten Mal etwas von Persona 5 Scramble: The Phantom Strikers zu sehen bekamen. Fast ein Jahr mussten wir aber warten, bis es aus Japan den Weg zu uns schaffen sollte. Mit Persona 5 Strikers, wie es nun beim Release in unseren Gefilden heißen wird, spendiert uns Atlus in Zusammenarbeit mit Omega Force ein Crossover aus JRPG und Hack & Slash, ähnlich, wie es schon Hyrule Warriors: Zeit der Verheerung vorgemacht hat. Omega Force, bekannt für die Dynasty-Warriors-Spiele, verknüpft seit einigen Jahren vermehrt bekannte Spielemarken mit dem Schlachtplatten-Gameplay der hauseigenen Serie, bekannt unter dem Subgenre-Namen Musou. Wir erhielten schon vorweg die Möglichkeit, reinzuschauen, und erzählen euch, wie gut sich Persona 5 im Warriors-Gewand schlägt.

Phantomdiebe zurück im Geschäft

Persona 5 Strikers ist ungefähr ein halbes Jahr nach den Ereignissen aus Persona 5 angesiedelt, die Welt scheint wieder in Ordnung und frei von Dämonen zu sein. Schade: Die zusätzlichen Figuren und Ereignisse aus der erweiterten Persona-5-Version namens Royal werden in Strikers nicht berücksichtigt. Nachdem sich die Freunde Joker, Ann, Ryuji, Morgana und Co. aus dem Vorgänger ein Weilchen nicht gesehen haben, beschließen sie, die Sommerferien gemeinsam zu verbringen. Bei der Planung unterstützt sie die künstliche Intelligenz EMMA. Diese ist weit mehr als ein besonders kluger Terminkalender: Flugs sehen sich Joker und seine Kollegen wegen EMMA wieder ins Meta-Universum verfrachtet, in dem die Begierden der Menschen zum Leben erwachen. Im Kampf gegen die mysteriöse Alice, die im Meta-Universum als Herrscherin in einem Palast sitzt und den Menschen ihre Begierden raubt, wird schnell klar, dass dies nicht die entspannten Sommerferien werden, welche die einstigen Phantomdiebe sich erhofft hatten.

Fortsetzung oder Spin-off?

Persona 5 trifft Dynasty Warriors? Auch, wenn man das nach Hyrule Warriors und Co. erwarten dürfte, trifft das nicht hundertprozentig zu. Denn neben den Kämpfen, die tatsächlich jenen der Warriors-Titel ähneln, gibt es noch weitaus mehr zu entdecken. Das beginnt damit, dass wir nicht direkt in die Action geworfen werden, sondern genauso flott-schleichend die Dungeons erkunden, wie es auch in Persona 5 der Fall war. Wir suchen benötigte Schalter und Hinweise, entdecken Schätze und springen über Hindernisse hinweg. Ein Kampf wird erst initiiert, wenn wir den Gegner hinterrücks überfallen, ihn normal attackieren oder er uns entdeckt und angreift. Manchmal begegnen wir dabei auch stärkeren Feinden, die sich alleine schon durch ihre überdurchschnittliche Größe sowie eine gesonderte Lebensleiste hervorheben. Sobald wir uns im Kampf befinden, heißt es aber wirklich Showtime!

Das Kampfsystem stellt auf den ersten Blick hingegen tatsächlich eine Mischung aus Persona 5 und Dynasty Warriors dar. So kloppen wir uns in gewohnter Manier durch Gegnerscharen. Dabei greifen wir auf Kombos aus leichten Angriffen und Spezialangriffen zurück. Hinzu gesellen sich unsere Schusswaffen, zudem kann die Umgebung durch spezielle Aktionen in das Gekloppe mit einbezogen werden. So wirbeln wir an einem Laternenmast umher, nehmen Feinde mit Kon-

An Dialogen mangelt es Persona 5 Strikers nicht, und sie kommen genauso wie die Menügestaltung serientypisch extrem stylisch daher.

Die Kämpfe laufen prinzipiell mit Gegnerscharen im Musou-Stil ab, erlauben euch aber eine kleine Verschnaufspause, sobald ihr das Persona-Auswahlmenü aufruft.

fetti-Kanonen unter Beschuss oder überfahren sie ganz einfach mit dem Skateboard. Überhaupt sind der gute Joker und seine Gesellen ganz schöne Bewegungstalente. Mittels des sogenannten Phantomsprints sind wir nicht nur während der Kämpfe extrem agil unterwegs, sondern überwinden auch abseits davon Hindernisse. Während des Kämpfens können wir außerdem jederzeit zwischen unseren aktuellen Teammitgliedern umherwechseln und diese sogar außerhalb der Kämpfe steuern. Warriors-typisch steht uns eine Fülle an spielbaren Recken zur freien Verfügung, jeder Heroe mit Eigenheiten bezüglich der vorhandenen Angriffe und Moves.

Einen gänzlich anderen Weg als vergleichbare Warriors-Crossover geht Strikers beim Einsatz der titelgebenden Personas. Diese können wir in Aktion treten lassen, um beispielsweise Schwächen unserer Gegner gezielt anzugreifen. Während wir uns für eine Fähigkeit entscheiden, friert der Rest des Spielgeschehens ein. Vorstellen kann man sich dies in etwa wie im Remake von Final Fantasy 7: Haben wir den Schwachpunkt eines Gegners getroffen und ihn somit niedergeschlagen, können wir einen mächtigen Angriff ausführen. Zu guter Letzt haben wir nach ausreichend gesammelten Treffern die Möglichkeit des Showtime-Angriffs. Hierbei handelt es sich um eine entfesselte Attacke unserer ausgerüsteten Persona, dem das gesamte Schlachtfeld zum Opfer fällt. Haben wir Glück, lassen die feindlichen Schatten Masken zurück, wodurch wir neue Personas rekrutieren. Somit gesellen sich zu den im Musou-Stil ablaufenden Kämpfen rundenbasierte Rollenspielelemente und weitere spannende, in den Omega-Force-Titeln noch nicht gesehene Elemente. Zusätzlich existieren sogenannte Hacking-Kämpfe, bei denen es darum geht, unserem Party-Mitglied Futaba beim Hacken diverser Gerätschaften so lange den Rücken freizuhalten, bis sie ihre Arbeit abgeschlossen hat. Die Kämpfe dürften somit genügend Varianz bieten, um nicht schon nach wenigen Stunden ausgelutscht zu sein und den Spieler zu langweilen.

Den Wurzeln treu geblieben

Schon beim Starten des Spiels fühlt man sich als Fan von Persona 5 direkt heimisch, denn von seinem einzigartigen Flair hat Persona 5 auch in Strikers glücklicherweise nichts eingebüßt. Das gilt nicht nur für die Atmosphäre, sondern zeigt sich auch anhand der vielen übernommenen Mechaniken aus dem Original. So kümmern wir uns auch weiterhin im gruseligen Velvet Room um unsere Personas, die genauso wie gewohnt mit all ihren Skills und sonstigen Eigenschaften daherkommen. Wir stärken sie, fusionieren sie oder opfern sie auch mal, um die neu hinzugekommenen Persona-Punkte zu erhalten. Dank ihnen können wir unsere Personas direkt ein paar Level aufsteigen lassen. Das ist aber noch nicht alles, denn mit Bindungspunkten existiert eine weitere neue Investitionsmöglichkeit.

Die Bindungspunkte erhalten wir, wenn wir gemeinsam mit Verbündeten kämpfen, wir wie in Persona 5 in unserer Freizeit etwas mit ihnen unternehmen (spielen durften wir diese Abschnitte noch nicht), oder einfach im Verlauf der Story. Mit den Punkten schalten wir Bindungs-Skills frei, die uns zum Beispiel eine höhere Droprate von Items oder bessere Preise im Shop bescheren. Kennt man so ähnlich aus Persona 5, diesmal können wir aus einer Fülle an Verbesserungen aber frei entscheiden, womit wir uns das Leben leichter machen wollen. Nicht mehr dabei sind sichere Speicherräume in den Dungeons, dafür gibt es nun sogenannte Übergänge an jeder zweiten Ecke. Mit ihnen sichern wir zwischendurch den Spielstand oder nutzen sie zur Schnellreise. Außerdem können wir dort den Dungeon jederzeit verlassen, um beispielsweise unsere Heil-Items aufzustocken. Anders als im Vorgänger verstreicht in Strikers übrigens keine Zeit, wenn wir einen Dungeon verlassen – wie es im späteren Spielverlauf und abseits der Tempel aussieht, ging, aus der Demo noch nicht hervor.

Was bei Persona 5 Strikers natürlich ein extrem wichtiger Faktor ist, den die Entwickler richtig hinbekommen müssen, um die Fans zufriedenzustellen, ist der ikonische Stil des Hauptspiels. Dankenswerterweise wurde hier sehr gute Arbeit abgeliefert. So hat das Interface kein bisschen seiner Coolness eingebüßt und die extrem stimmige Grafik wirkt genauso, wie man es gewohnt ist. Die gekonnte Kombination mit den gelungenen Remixes der Originallieder, plus völlig neuer Stücke, sorgt für einen Genuss sowohl für die Augen als auch für die Ohren.

Persona 5 Strikers könnte der Zugang zur Reihe für all diejenigen werden, die aufgrund des ursprünglichen Kampfsystems oder der komplexen sozialen und Zeitmanagement-Komponenten noch nicht auf den Geschmack des JRPG-Epos gekommen sind – oder für Switch-Spieler, denen dir Persona-Reihe bislang vorenthalten bleibt. Atlus und Omega Force haben unseren bisherigen Eindrücken nach einen hervorragenden Job gemacht, Strikers fühlt sich nicht an wie ein Anhängsel, sondern wie ein integraler Bestandteil des Serienuniversums. Somit darf man sich als Liebhaber des Vorgängers definitiv auf Persona 5 Strikers freuen, dank der zahlreichen Gameplay-Ideen sogar dann, wenn man mit Musou sonst nicht viel anzufangen weiß. Wer sich selbst davon überzeugen mag, kann das auf PC, PS4 und Nintendo Switch ab dem 23. Februar tun, beziehungsweise ab dem 19. Februar, sofern man zu den Vorbestellern der digitalen Version zählt.

Christian Volynskij & Lukas Schmid

Die ikonische Pose unseres Phantomdieb-Anführers ist bei Weitem nicht das einzige Element aus Persona 5, das es in Strikers geschafft hat.

Der Showtime-Angriff ist euer Ass im Ärmel und lässt eure ausgerüstete Persona ein Bombardement entfesseln, dem das gesamte Schlachtfeld zum Opfer fällt.

MEINUNG
Christian Volynskij

Persona 5 Strikers ist auf dem besten Weg, mein Herz zu stehlen!

Als riesiger Fan von Persona 5 hatte ich hohe Erwartungen, und die wurden bisher keineswegs enttäuscht. Als ich das Spiel gestartet habe, fühlte es sich an, als wäre ich niemals weg gewesen. Das neue Kampfsystem wirkt nach kurzer Eingewöhnungszeit, als wäre es das Natürlichste der Welt, da es einfach so wunderbar ins bekannte Setting eingepflegt wurde. Gleichzeitig wurde auch vieles beim Alten belassen, ganz nach dem Motto „never change a running system". Wenn das restliche Spiel diesem Kurs treu bleibt, dann wüsste ich nicht, was einem tollen Abenteuer noch in die Quere kommen könnte.

INFOS

Termin:	23. Februar 2021
Genre:	Action-Rollenspiel
Hersteller:	Atlus
Entwickler:	Omega Force

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Nintendo Switch. Stand der Liste: 01. Februar 2020.

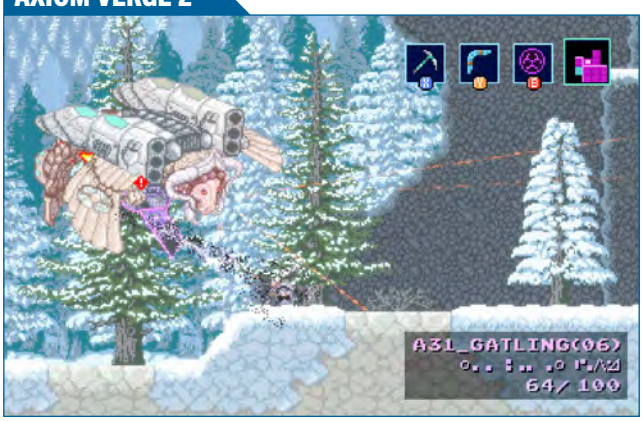
Nintendo Switch

TITEL	GENRE	TERMIN
Release-Datum		
Super Mario 3D World + Bowser's Fury	Jump&Run	12. Februar 2021
Taxi Chaos	Rennspiel	23. Februar 2021
Bravely Default 2	Rollenspiel	26. Februar 2021
Retromania Wrestling	Kampfspiel	26. Februar 2021
Super Seducer: How to Talk to Girls	Simulation	Februar 2021
Super Seducer 2: Advanced Seduction Tactics	Simulation	Februar 2021
Sea of Solitude: The Director's Cut	Adventure	04. März 2021
Harvest Moon: One World	Adventure	05. März 2021
Monster Hunter Rise	Rollenspiel	26. März 2021
Story of Seasons: Pioneers of Olive Town	Simulation	26. März 2021
Hazel Sky	Adventure	März 2021
King's Bounty 2	Rollenspiel	März 2021
Kosmokrats	Adventure	März 2021
Tunche	Adventure	März 2021
Poison Control	Action	16. April 2021
Hoa	Puzzle	April 2021
Trash Sailors	Action	10. Mai 2021
Release-Zeitraum		
Alba: A Wildlife Adventure	Adventure	Frühjahr 2021
Balan Wonderworld	Jump&Run	Frühjahr 2021
Cris Tales	Rollenspiel	Frühjahr 2021
Finding Paradise	Adventure	Frühjahr 2021
Fisti-Fluffs	Adventure	Frühjahr 2021
Gnosia	Adventure	Frühjahr 2021
Happy Game	Adventure	Frühjahr 2021
Roller Champions	Sportspiel	Frühjahr 2021
Sky: Children of Light	Adventure	Frühjahr 2021
Spiel des Lebens 2	Geschicklichkeit	Frühjahr 2021
Surviving the Aftermath	Strategie	Frühjahr 2021
The Last Kids on Earth a.t. Staff of Doom	Action	Frühjahr 2021
Disgaea 6: Defiance of Destiny	Rollenspiel	Sommer 2021
Neo: The World Ends With You	Rollenspiel	Sommer 2021
SaGa Frontier Remastered	Rollenspiel	Sommer 2021
Apex Legends	Shooter	2021
Axiom Verge 2	Adventure	2021
Baldo	Adventure	2021
Battle Brothers	Rollenspiel	2021
Beyond Blue	Adventure	2021
Big Rumble Boxing: Creed Champions	Sportspiel	2021
Boyfriend Dungeon	Action	2021

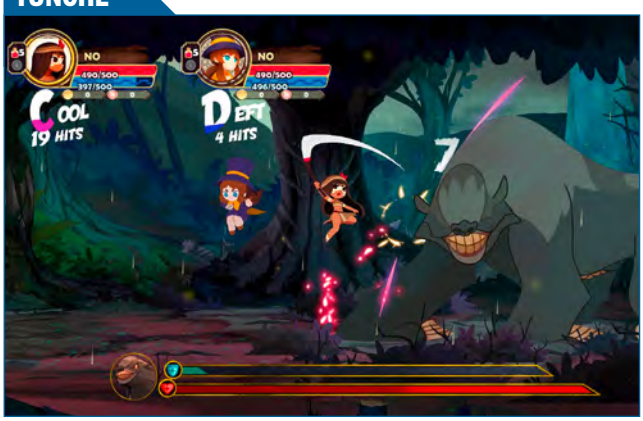
Nintendo Switch Fortsetzung

TITEL	GENRE	TERMIN
Release-Jahr		
Disco Elysium	Rollenspiel	2021
Doctor Who	Adventure	2021
Ghost of a Tale	Adventure	2021
Haven	Adventure	2021
Kingpin Reloaded	Shooter	2021
Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin	Rollenspiel	2021
No More Heroes 3	Action	2021
Rogue Lords	Action	2021
Rune Factory 5	Rollenspiel	2021
Shin Megami Tensei 3 Nocture HD-Remaster	Rollenspiel	2021
Shin Megami Tensei 5	Rollenspiel	2021
Shovel Knight Pocket Dungeon	Puzzle	2021
SkateBird	Sportspiel	2021
Sports Story	Adventure/Sportspiel	2021
Shovel Knight Dig	Action-Adventure	2021
Ohne konkretes Release-Zeitfenster		
Bayonetta 3	Action	Nicht bekannt
Blue Fire	Adventure	Nicht bekannt
Caravan Stories	Rollenspiel	Nicht bekannt
Colors Live	Geschicklichkeit	Nicht bekannt
Meisterdetektiv Pikachu	Adventure	Nicht bekannt
Metroid Prime 4	Action	Nicht bekannt
New Pokémon Snap	Adenture	Nicht bekannt
Overwatch 2	Action	Nicht bekannt
Pokémon Unite	Action	Nicht bekannt
Quantum League	Shooter	Nicht bekannt
Shadow Man Remastered	Action	Nicht bekannt
Solomon Program	Action	Nicht bekannt
The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2	Action-Adventure	Nicht bekannt
World War Z	Shooter	Nicht bekannt
Yo-kai Watch	Rollenspiel	Nicht bekannt
Yo-kai Watch 4	Rollenspiel	Nicht bekannt

AXIOM VERGE 2



TUNCHE



FET!

Zwei DVDs!

PLUS 16 Seiten extra!

Inkl. Top-Vollversion!

PC GAMES – WISSEN, WAS GESPIELT WIRD

WWW.PCGAMES.DE | AUCH DIGITAL ERHÄLTLICH

Ein Produkt der COMPUTEC marquard group

DAS TEAM

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

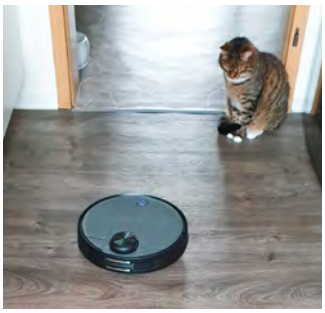
KATHARINA PACHE (Redaktionsleiterin)

Spielt gerade: Hitman 3, Dead Cells

Sah zuletzt: Daria, die olle MTV-Serie. Hatte ich deutlich lustiger in Erinnerung, habe vielleicht zweimal während fünf Staffeln und zwei Special-Folgen gelacht. Aber war schon okay.

Sortierte aus: Comics und Mangas, die mir nicht gefallen haben und nur Platz wegnahmen. Keine Sorge, sie haben eine neue Heimat gefunden.

Und sonst: wünsche ich Johannes eine gute und schnelle Besserung.



LUKAS SCHMID (Leitender Redakteur Online)

Spielt gerade: Immortals: Fenyx Rising

Sieht gerade: WandaVision

Hört gerade: The Magnus Archives S. 5

Und sonst: Da oben prangt er, mein neuer Titel – ich bin ab sofort bei uns im Haus für das Gebaren unserer primären Webseite pc-games.de, aber auch videogameszone.de, gamesaktuell.de und gamezone.de (mit-) verantwortlich. Der N-ZONE bleibe ich aber natürlich auch weiterhin erhalten, meinen Senf zu Mario, Metroid, Zelda und Co. müsst ihr also auch in Zukunft ertragen. Sorry!

JOHANNES GEHRLING (Redakteur)

Liegt gerade: im Bett und erholt sich

Schreibt gerade: natürlich keine Kästen auf der Teamseite, weshalb die Kollegen diese Aufgaben übernommen haben!

Liest hoffentlich bald: was wir hier für einen Text verbrochen haben!

Und sonst: Oft merkt man erst, dass etwas fehlt, wenn es nicht mehr da ist. Zum Beispiel ist die Redaktion mit Hannes im Krankenstand nicht auf dem Laufenden über den aktuellen Jugendslang und die freshesten Hits von Money Boy.

BENJAMIN KEGEL (freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Deus Ex: Human Revolution (Wii U), Deus Ex: Mankind Divided (PC)

Sieht gerade: Attack on Titan

Hört gerade: Alte WWE-Entrance-Songs. Schöne Grüße auch an Chris <3

Und sonst: Nachdem ich in absehbarer Zukunft viele Fotos im Wald schießen werde, habe ich mir eine Spiegelreflexkamera gegönnt. Die Kaufberatung und einen Crash-Kurs verdanke ich N-ZONE-Altmeister und Layout-Gott David Mola. Schöne Grüße auch an Dave <3.

MATTHIAS SCHÖFFEL (Layouter)

Hört gerade: King Gizzard & The Lizard Wizard – Nonagon Infinity, Jerry Cantrell – Degradation Trip, Bob Dylan – Love and Theft, Howlin' Wolf – Rockin' Chair Album

Liest gerade: John Dos Passos – USA-Trilogie (die tolle Neuübersetzung)

Sieht gerade: Rain, auf Netflix. Keine wirklich gute Serie, aber jetzt hab ich schonmal angefangen...

Und sonst: Und sonst? Nun ja, ich schlafe, ich ess' was, ich arbeite, ich ess' was, ich geh einkaufen, dann ess' ich wieder was...

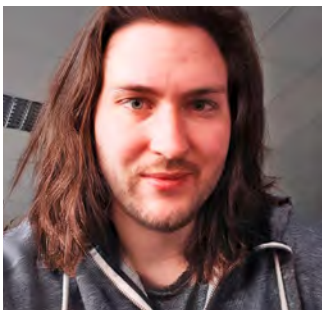
MICHAEL GRÜNWALD (Volontär)

Spielt gerade: Hitman 3, Red Dead Redemption 2

Sieht gerade: Dark, bis jetzt irgendwie verpasst. Was ne tolle Serie!

Liest gerade: News zu Spieleverschiebungen. Werde in naher Zukunft wohl erstmal bei Klassikern bleiben müssen.

Und sonst: Habe mich schon mal spoilern lassen, wie ich in ein paar Wochen aussehe, sollten die Friseure nicht wieder aufmachen. Perfekt für Rock im Park, aber das findet wohl auch noch nicht statt.



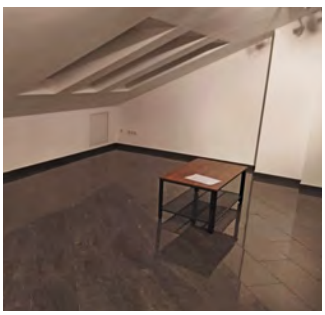
CHRISTIAN FUSSY (Redakteur)

Spielt gerade: Hades, Pummel Party, Stardew Valley, Among Us

Sieht gerade: WandaVision

Liest gerade: Someone Who Will Love You In All Your Damaged Glory von Bojack-Horseman-Autor Raphael Bob-Waksberg.

Und sonst: Wohne bald zum ersten Mal in meinem Leben alleine in einer Wohnung, die größer ist als ein Schrank. Hatte leider nicht damit gerechnet, dass man dazu eigene Möbel braucht und warte jetzt das restliche Jahr auf Lieferungen.



STEFAN WILHELM (Praktikant)

Spielt gerade: Destiny 2, Control

Sieht gerade: immer wilder aus

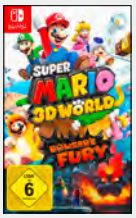
Hört gerade: Nightwish

Und sonst: Dieses Bild entstand wenige Sekunden vor dem Genuss der schärfsten Nudeln, die der Asiashop bei mir um die Ecke im Angebot hat. Ein wertvolles und wichtiges Zeitdokument, das meine letzten glücklichen Momente dieses Abends festhält. Ohne Buttermilch und meinen Wasserhahn wäre ich wohl heute nicht mehr hier!

MEINUNGSMACHE

	Lukas Schmid	Katharina Pache	Michael Grünwald
TOP-TITEL	Super Mario 3D World + Bowser's Fury	Hitman 3	Hitman 3
FLOP-TITEL	–	Landflix Odyssey	Crown Trick

Super Mario 3D World + Bowser's Fury



Als ob es da eine Diskussion darüber gäbe, ob ich da ein grünes Häkchen vergeben würde – na klar ist Super Mario 3D World + Bowser's Fury zu empfehlen! Ich bin echt begeistert, wie viel Kreativität im neuen Zusatzmodus steckt. Da schaue ich auch gerne über die vergleichsweise kurze Spielzeit hinweg. Und da das umfangreiche Hauptspiel nichts seiner Klasse verloren hat, wird einem eh nicht so schnell langweilig.

Ein tolles Spiel, da müssen wir glaube ich gar nicht diskutieren. Ja, auch Bowser's Fury ist gelungen. So rein persönlich gehört 3D World aber lange nicht zu meinen liebsten Mario-Spielen, irgendwie sieht es mir zu pastellig aus, und für mich fühlt es sich wie ein Best-of-Mario an anstatt wie ein echter Fortschritt für die Serie. Aber besser als nichts ist das Abenteuer natürlich allemal!

Ach Mario, du enttäuschst uns einfach nie! Natürlich bringt auch die Erweiterung zu Super Mario 3D World namens Bowser's Fury wieder jede Menge Spaß mit sich und hat dazu noch einige Verbesserungen am Start. In Sachen kreativer Hüpfspiel-Action gibt es an unserem Lieblings-Klempner so schnell kein Vorbeikommen. Jetzt wird es aber definitiv auch mal wieder Zeit für ein neues Mario Kart.

Hitman 3

Bis auf eine kurze Liebelei mit Hitman 2: Silent Assassin vor langer Zeit ging die Hitman-Reihe bisher an mir vorrüber. Warum eigentlich, frage ich mich, denn ich mag Stealth, der Humor und die Atmosphäre sagen mir zu und Katha schwärmt ja auch immer davon. Also gut, mit Hitman 3 steige ich jetzt endlich richtig in die Serie ein. Erst hole ich aber noch die beiden Soft-Reboot-Vorgänger nach.

Auf der PS5 habe ich Hitman 3 schon rauf und runter gespielt und arbeite gerade am Abhaken von SASO-Aufgaben – Silent Assassin, Suit Only! Die letzte Mission finde ich meh, aber der Rest? Ich liebe es! Ich muss aber auch sagen, dass ich auf jeden Fall die anderen Plattformen der Switch vorziehe, um als Agent 47 auf Tour zu gehen. Die Spielbarkeit ist besser und ich kann meine Fortschritte übernehmen.

Schon immer haben mich Schleich-Spiele magisch angezogen. Egal, ob Metal Gear, Splinter Cell oder die alten Hitman-Teile. In allen habe ich massig Zeit verbracht. Umso mehr freut es mich, dass aus Hitman 3 ein grandioser Abschluss der Trilogie wurde. Mit den Locations hat sich IO dieses Mal übertroffen und die düstere Story ist genau mein Ding. Lasst das Stealth-Genre bitte nicht aussterben!

Among Us

Zwar sagt mir von den beiden Multiplayer-Phänomenen 2020 Fall Guys: Ultimate Knockout noch mehr zu (wann gibt es da eigentlich endlich mal eine Switch-Umsetzung, das würde einfach zu gut passen!), aber auch Among Us ist ein riesiger Spaß. Der Nervenkitzel ist gewaltig, egal, ob man ein braver Mitspieler oder der fiese Verräter ist. Ich werde ohne jede Frage noch viele Stunden im Weltall verbringen.

Gutes kann so einfach sein. Among Us zum Beispiel ist ein überaus simples Vergnügen, wenn man mal rein das Gameplay betrachtet. Das eigentlich spannende ist die soziale Interaktion mit den anderen Spielern, besonders natürlich, wenn man diese kennt und ein bisschen einschätzen kann. Toll, dass nun auch Switch-Spieler mitmischen können. Und das für einen schmalen Preis – zuschlagen!

Among Us ist für mich ein Phänomen. Musste wirklich erst eine Pandemie über uns hereinbrechen, damit so ein Titel den Erfolg einfährt, den er auch verdient? Es macht unendlich viel Spaß sich am Abend mit Freunden zu treffen, um ein, zwei oder meistens drölf Runden Among Us zu spielen, sich zu beschuldigen und gegenseitig anzuschreien, nur um im nächsten Moment darüber zu lachen.

Crown Trick

Uff, anders als Katha löst Rogue-like bei mir eher andauerndes Gähnen aus. Ich weiß nicht, ich finde bis auf sehr wenige Ausnahmen in das Genre einfach nicht hinein. Crown Trick ist bestimmt ganz nett, aber schon der Blick auf das Gameplay-Material sorgt dafür, dass ich keine wirkliche Lust drauf habe. Wenn, dann bleib ich lieber bei den absoluten Größen wie Binding of Isaac oder neuerdings Hades.

Wenn ich Rogue-like höre (oder lese) bin ich ja immer gleich auf Abruf bereit, Crown Trick sieht gut aus und die Mechanik klingt auch verlockend. Aber ob ich da neben Hades, nun wieder Dead Cells und meinem Dauerbrenner Isaac wirklich die Zeit und Muße dafür habe? Mal sehen, aber bei den Must-play-Kandidaten für die nächsten Wochen ist dieser Titel auf jeden Fall ganz vorne mit dabei.

Das, was Lukas sagt! Schande über mein Haupt, aber ich bin nicht der größte Rogue-like-Fan. Noch dazu sieht Crown Trick wahnsinnig farbenfroh und knallig aus, was mich eher abschreckt als anzieht. In dem Genre kann man es mir aber auch wirklich nur äußerst schwer recht machen. Da muss schon so ein Hit wie Hades um die Ecke kommen, dass ich einen genaueren Blick darauf werfe.

Tohu

Nicht jedes Spiel muss großartig sein oder sich und sein Genre neu erfinden, manchmal genügt auch einfach gut gemachter Durchschnitt. Das klingt jetzt böser, als es gemeint ist, denn Tohu ist definitiv ein nettes Ding, mit dem man Spaß haben kann. Keine echten Gefahren, ein netter, bunter Grafikstil, angenehme Musik –mehr braucht es manchmal nicht, um nach einem Arbeitstag gut runterzukommen.

So zum Entschleunigen ist Tohu eine gute Angelegenheit. Etwa, wenn man gerade wieder einen Stealth-Kill in Hitman 3 in den Sand gesetzt oder in Dead Cells das Leben ausgehaucht und Unmengen Zellen dabei verloren hat. Mir gefallen Stil und Fantasiereichtum, mit dem die Welt in diesem Adventure umgesetzt wurde. Spielerisch ist es nur solide, aber manchmal ist das eben genau richtig.

Endlich mal wieder ein Spiel, bei dem man ein wenig nachdenken muss. Tohu bietet eine gelungene Mischung aus niedlichem Adventure und Rätselspaß für zwischendurch. Leider kann man ja neue Point-&-Click-Spiele mittlerweile an einer Hand abzählen. Da ist es doch umso erfreulicher, dass immer noch Titel wie Tohu erscheinen, die mit vielen einzigartigen und kreativen Ideen glänzen.

SUPER MARIO 3D WORLD + BOWSER'S FURY

Super Mario 3D World feiert sein Comeback auf der Switch und hat gleich noch ein neues Abenteuer im Gepäck. Wir sind durch die Welten gehüpft und haben uns Bowsers Zorn gestellt!

Langsam aber sicher hat Nintendo beinahe jedes Spiel, das auf der Wii U Rang und Namen hatte, auf die um Lichtjahre erfolgreichere Switch portiert – meist mit wenigen Neuerungen und trotzdem zum Vollpreis. Da verwundert es wenig, dass irgendwann auch Super Mario 3D World eine zweite Chance erhalten würde, immerhin konnte sich das hervorragende Jump & Run auf Platz zwei der meistverkauften Wii-U-Titel platzieren. Zum 35. Jubiläum des Firmenmaskottchens dürfen sich Switch-Besitzer, die auch nach der 3D-Allstars-Kollektion nicht genug vom hüpfenden Italiener und seinen Freunden haben, über eine erweiterte Version von 3D World freuen – inklusive des neuen Bonusabenteuers Bowser's Fury. Lohnt sich die Neuanschaffung für Kenner des Originals? Erreicht Bowser's Fury sogar das Qualitätsniveau eines Super Mario Odyssey? Und wie viele Katzen-Wortspiele verstecken sich in diesem Test? Finden wir es heraus!

Wer Marios neues Abenteuer direkt erleben will, kann Bowser's Fury sofort nach Spielstart aus dem Hauptmenü beginnen. Da sich die Story Mario-typisch mit wenigen Sätzen beschreiben lässt und die beiden Jump & Runs eigene, abgeschlossene Handlungen besitzen, sind keine Vorkenntnisse nötig. Dem titelgebenden Wut-Bowser ist eine ordentliche Laus über die Leber gelaufen, weswegen er nun, begleitet von qualmendem schwarzen Schleim, die Inselgruppe des Schmusekatzensees tyrannisiert. Klempner und Anti-Aggressions-Trainer Mario wird (diesmal ohne seine Freunde) von der dunklen Suppe in die Katzen-Dimension gesaugt und soll die Schurken-Ikone wieder mal auf den Teppich zurückholen. Schnell merkt ihr: Der Name dieses Sees kommt nicht von ungefähr!

Katz-Scenes

Absolut alles und jeder in eurer neuen Umgebung hat spitze Fellohren verpasst bekommen. Bäume, Büsche, Regenbögen, Wolken, und auch sämtliche Gegner mussten sich der Katzifizierung unterziehen. Warum das alles? Wir vermuten, Nintendo will dem prominenten Katzenkostüm aus Super Mario 3D World seinen

Plumber's Creed: Wie es sich für ein Open-World-Spiel gehört, erklimmt ihr zur besseren Übersicht jede Menge Türme und guckt über die weiten Lande hinweg.

Im Schmusekatzensee ist der Name Programm. Die Ohren erhöhen aber nur den Kuschelfaktor, ansonsten verhalten sich die Gegner, wie man es gewohnt ist.

gebührenden Respekt zollen und präsentiert Bowser's Fury deshalb ganz im Zeichen der flauschigen Vierbeiner. Schon nach wenigen Schritten in der niedlichen neuen Welt trefft ihr erstmals auf den neu gestalteten Bowser, der mit pechschwarzem Panzer und orange leuchtenden Augen starke Godzilla-Assoziationen weckt. Genau wie das japanische Kult-Monster steigt die Zorneskröte aus dem Meer, dann kündigen glühende Stacheln einen zerstörerischen Feuerstrahl an. Höchste Zeit, eure erste Katzen-Insignie einzusammeln und damit den nahegelegenen Leuchtturm zu aktivieren, denn Wut-Bowser ist lichtempfindlich. Damit habt ihr dann auch schon das grundlegende Spielprinzip von Bowser's Fury verstanden: ihr bereist verschiedene Inseln, sammelt etliche Exemplare der verkaterten Stern- bzw. Mond-Variante ein und schaltet damit mehr Bereiche des Archipels frei – so weit, so gewohnt.

Was aus der Erweiterung ein fast vollwertiges 3D-Mario-Abenteuer macht, das in seiner Bewegungsfreiheit teilweise sogar den großen Switch-Bruder Odyssey übertrumpft, ist der Aufbau der Spielwelt. Ihr hüpft nämlich nicht durch abgegrenzte Levels, sondern könnt eine Weltkarte mit vielen einzigartigen Inseln in relativ beliebiger Reihenfolge erkunden! Verstärkt wird das neue Freiheitsgefühl noch von der Kamera, die im Vergleich zu 3D World nicht nur näher am Geschehen, sondern frei drehbar ist, wodurch ihr seltener ins Ungewisse springen müsst. Thematisch folgen die nach und nach freigeschalteten Insel-Gruppen zwar einer Jump&Run-typischen Struktur aus Strand-, Eis- und Lava-Welt, in Puncto Abwechslungsreichtum geben sich die Zonen jedoch keine Blöße. Im Startgebiet springt ihr mit den Abschussplattformen der Boing-Boing-Inseln meterhoch durch die Luft, auf den Klippklappklippen klappt der Boden unter euch weg und an der Samtpfotenküste klettert ihr an rotierenden Wänden. Zwischen den kompakten Inseln bewegt ihr euch auf dem Rücken von Plessie, eurem schwimmenden Dino-Freund. Später verlangen spaßige Areale wie ein unsichtbarer Turm, ein eisiger Schlitterkorridor oder die rotierende Plattform-Achse über geschmolzenem Gestein etwas mehr Jump&Run-Expertise, wirklich fordernd wird Bowser's Fury jedoch selten. Das liegt vor allem, wie bei 3D World, an den vielen Hilfsmechaniken, mit denen ihr euch das Spiel einfacher machen könnt.

Zwei wie Hund und Katze

Euer kleinster Helfer ist Bowser Jr., dem ihr kurz nach dem Start von Bowser's Fury am Strand begegnet. Marios ehemaliger Gegenspieler sieht sich diesmal gezwungen, den Mann in der Latzhose um Hilfe zu bitten, da er sich bei den Wutausbrüchen seines Vaters nicht mehr

Vier Flossen gegen vier Pfoten: Auf dem Rücken von Plessie geht ihr unter anderem auf die Jagd nach riesigen Hasen, um ihnen ihre Katzeninsignien abzuluchsen.

In Bowser's Fury könnt ihr mit Plessie vor Gefahren auch abtauchen. Springt ihr mit passendem Timing aus dem Wasser, bekommt ihr einen Geschwindigkeitsschub.

sicher zu fühlen scheint. Fortan schwebt die Echse im Eierbecher neben euch her und kann per Bewegungscursor im TV-Modus oder per Touchscreen auf dem Handheld herumkommandiert werden. Ihr könnt den Koopa-Prinz zu Feinden, schwebenden Items oder Graffitis schicken, die er dann mehr oder weniger schnell mit seinem riesigen Pinsel bearbeitet. Zwar erkennt die KI gerade bei Höhenunterschieden nicht immer sofort, was ihr angeklickt habt, benutzen müsst ihr die direkte Steuerung für euren Partner jedoch ohnehin selten. Wie oft und wie flott euch ein computergesteuerter Bowser Jr. im Kampf unterstützt, könnt ihr im Optionsmenü festlegen. Wünscht ihr euch viel Hilfe, wehrt er sogar auf euch abgefeuerte Geschosse ab, sonderlich zuverlässig ist er dabei aber nicht. Auf Wunsch könnt ihr die KI auch durch einen menschlichen Mitspieler ersetzen, der dann den unverwundbaren Begleiter steuert. Die Kontrolle über die Kamera verbleibt beim Mario-Spieler, da sich euer schwebender Freund aber jederzeit zu euch teleportieren kann, hält sich der Chaos-Faktor in Bowser's Fury noch in Grenzen. Koop-Partner mit Fingerspitzengefühl machen aus Bowser Jr. einen beweglichen Sprungblock und erreichen so größere Höhen. Hier können ähnliche Taktiken zum Einsatz kommen wie bei Mario und Cappy in Odyssey, auch wenn Bowser Jr. insgesamt weniger auf dem Kasten hat – die Fähigkeit, Gegner zu kontrollieren, machte die zum Leben erwachte Mütze definitiv zum vielseitigeren Begleiter. Die Wandmalereien, an denen sich Bowser Jr. künstlerisch betätigen kann, liefern immerhin nützliche Power-up-Kostüme, die andere große Hilfsmechanik im Spiel.

Hierbei sind 3D World und die Erweiterung relativ deckungsgleich: In beiden Abenteuern könnt ihr euch in Schale werfen, um eure Angriffs- und Bewegungsmöglichkeiten zu erweitern. Wer die Feuerblume einsammelt, verschießt brennende Kugeln, der blaue Schildkrötenpanzer bestückt euch mit Bumerangs und im Tanooki-Pelz entkommt ihr per Rundumschlag und Gleitsprung haarigen Situationen. Den Löwenanteil eurer Spielzeit werdet ihr jedoch im gelben Katzenanzug herumtigern, da ihr damit nicht nur einen schnellen Prankenhieb verteilen könnt, sondern auch erstaunlich lange an Wänden emporklettert und so manche Jump&Run-Passage mühelos überwindet. Auch in diesem Punkt glänzt Bowser's Fury mit mehr Flexibilität: bis zu fünf Stück jedes Kostüms finden in eurem Inventar Platz, wodurch ihr euch noch vielseitiger an die abwechslungsreichen Situationen auf den Inseln herantatzen könnt. Der Ausgleich zum dadurch nochmals gesenkten Schwierigkeitsgrad ist Bowser,

Manche Items könnt ihr auch von eurem Begleiter aufsammeln lassen. Per Touchscreen geht die Steuerung des Cursors spürbar besser von der Hand.

In Abschnitten mit Druckschaltern gilt es, sich eine möglichst effiziente Route zu planen, um jeden Knopf in einem Lauf zu aktivieren. Schwierig ist das nur selten.

Liebevolle Details und witzige Szenarien erwarten euch in Super Mario 3D World und auch in Bowser's Fury an jeder Ecke.

Die Methoden, um in 3D World Sterne zu verdienen, sind ebenso vielfältig wie unterhaltsam. Hier müsst ihr etwa einen riesigen Pixel-Mario einfärben.

der in seiner Wut-Form nicht nur als Bossgegner, sondern auch als wiederkehrende Bedrohung in der offenen Welt fungiert.

Der hilfreiche Bösewicht

Fängt es auf den sonst so sonnigen Inseln zu regnen an, ist nicht nur die Urlaubsstimmung für die Katz': der Wetterumschwung kündigt an, dass euer riesiger Antagonist gleich aus seinem Panzer hervorbricht und euch die nächsten Minuten mit Flammenstrahl und Meteoritenschauer ordentlich Feuer unterm Hintern macht. Mit dem Erscheinen von Wut-Bowser müsst ihr die gesamte Spielzeit über rechnen, egal, ob ihr gerade nur die Gegend erkundet oder euch in einer kniffligen Sprungpassage befindet. Der zusätzliche Bedrohungsfaktor ist dabei nie groß genug, um euch total an eurer gegenwärtigen Aufgabe zu hindern, trotzdem müsst ihr einer Menge zusätzlicher Hindernisse ausweichen. Sammelt ihr eine der eingangs erwähnten Insignien auf, die meist nur ein paar Katzensprünge voneinander entfernt liegen, verschwindet die Echse in den schleimigen Fluten und lässt euch wieder für ein paar Minuten in Ruhe. Damit das Stachelmonster nicht zum Nervfaktor verkommt, hat Nintendo auf beinahe jeder Insel spezielle Wut-Blöcke platziert, die nur von Bowsers Feuerstrahl zerstört werden können und hinter denen sich Secrets, Insignien und ganze Levelabschnitte verbergen. Die Bowser-Auftritte sind deshalb nicht nur cool inszenierte Ablenkung, sondern elementares Spielelement zum Sammeln aller Collectibles. Habt ihr genug Katzen-Abzeichen eingesackt, erwacht die Riesen-Glocke im Zentrum jeder Inselgruppe zum Leben und ihr dürft im Giga-Katzenkostüm zum Gegenschlag ansetzen. Das Power-up macht euch zum haushohen Vierbeiner und verwandelt die gesamte Weltkarte in eine einzige, große Kampfarena. Eine mutige Designentscheidung, die einerseits eindrucksvoll die gigantischen Ausmaße eures Schlagabtausches visualisiert, andererseits wohl mitverantwortlich für den eher kompakten Umfang der Spielwelt ist.

Dann lassen wir an dieser Stelle mal die Katze aus dem Sack: So lange wie ein Odyssey, Galaxy oder Super Mario 64 wird euch Bowser's Fury nicht beschäftigen. Habt ihr nach etwa drei bis vier Stunden den finalen Kampf absolviert, könnt ihr in etwa nochmal so lange ins Sammeln der restlichen Insignien investieren – klingt nach Beschäftigungstherapie, macht aber durch abwechslungsreiches, kreatives Inseldesign und viele verschiedene Aufgaben durchgängig Laune. Mal müsst ihr einer traurigen Katzenmama ihre entlaufenen Fellknäuel zurückbringen, mal ein Wasserrennen auf Plessie absolvieren und dabei möglichst viele Münzen einsacken, mal ein Röhrenlabyrinth mit knappem Zeitlimit durchqueren. Auch auf dem Meer zwischen den Inseln sind genug solcher kleiner Rätsel versteckt, um jeden Erkundungstrip angemessen zu belohnen. Dass sich all das auch im Mini-Open-World-Format hervorragend spielt, liegt an den zeitlos tollen Spielmechaniken, die Bowser's Fury größtenteils vom Wii-U-Klassiker Super Mario 3D World übernimmt.

2D? 3D? Beides!

3D World kombiniert den Levelaufbau und die klotzige Ästhetik eines 2D-Mario mit dem vielseitigen Movement der 3D-Teile sowie einer begrenzt beweglichen, fast isometrischen Perspektive und sorgt damit für ein in der langen Seriengeschichte einzigartiges Spielgefühl. Von der spielbrettartigen Oberwelt-Karte aus reist ihr in knapp 100 Levels, um die von Bowser entführten Bewohnerinnen des Feenlandes aus ihren Einmachglas-Gefängnissen zu befreien. Mario steuert sich hier noch nicht ganz so traumhaft wie in Odyssey, da ihr auch weniger Möglichkeiten habt, Aktionen miteinander zu verketten. Mit Hechtsprung, Rückwärtssalto, Vorwärtsrolle und Weitsprung seid ihr dennoch vielseitig ausgerüstet, in der Switch-Version freut ihr euch außerdem über eine generell höhere Bewegungsgeschwindigkeit. In der Luft könnt ihr euch neuerdings diagonal abrollen – sehr nützlich bei zu kurz ein-

Taucht in einem Level die Doppelkirsche auf, könnt ihr mit euren Doubles ganz spezielle Druckplattformen aktivieren – sofern ihr sie lebendig ans Ziel bringt.

Vierfach-Jackpot: In den Spielautomaten-Räumen stockt ihr mit Timing und einer Prise Glück euer Extraleben-Konto auf und macht euch damit das Leben leichter.

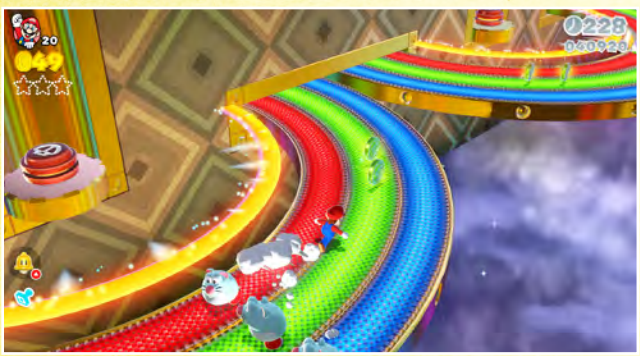
Im richtigen Outfit lassen sich auch Bosskämpfe vereinfachen. Statt von Teller zu Teller zu springen, klettert ihr den Riesenschlangen einfach auf den Kopf.

geschätzten Sprüngen! Zudem kommt jedes der zuvor bei Bowser's Fury erwähnten Power-up-Kostüme zum Einsatz. Nach wie vor ist es erstaunlich, wie viele Leveldesign-Ideen Nintendo in den grundsätzlich simpel gestrickten Abschnitten untergebracht hat: Durchsichtige Röhren, Unterwasserabschnitte, Speedrun-Kurse, Schlittschuhfahrten, Autoscroller und Bosskämpfe, die ganze Levels überspannen. Wie bei Bowser's Fury und annähernd jedem anderen Mario-Spiel sind die Welten thematisch aufgegliedert. Ihr startet auf idyllischen, grünen Wiesen, bewegt euch durch Wüsten- und Eislevels und landet später in Vergnügungsparks und sogar im Weltall. Trotz dieser eigentlich vorhersehbaren Struktur sind die Abschnitte bunt gemixt, sodass euch auch eine Frostwelt mit sonnigen Strandabschnitten und zuckersüßen Ausflügen in Konditorei-Träume überraschen kann. Auch zwischen den Levels platziert 3D World immer wieder kleinere Bonusmissionen, in denen ihr etwa am einarmigen Banditen um Münzen zockt oder kurze Ein-Raum-Rätsel mit knackigem Zeitlimit löst.

Pro Stage verdient ihr euch bis zu drei grüne Sterne zum Freikaufen neuer Welten, sowie Stempel, mit denen ihr Schnappschüsse im neuen Fotomodus dekorieren könnt. Gerade in den ersten Welten könnt ihr viele der Collectibles im Vorbeigehen einsacken, denn der Schwierigkeitsgrad von 3D World ist gerade anfangs sehr niedrig angesetzt. Wirklich hart werden auch spätere Gebiete nicht, mit Ausnahme der allerletzten Levels. Solltet ihr wider Erwarten doch einmal zu oft abk(r)atzen und das letzte eurer üppig vorhandenen Leben lassen, spielt ihr einfach das gerade begonnene Level von vorn – bei einer Handheld-freundlichen Länge von etwa fünf Minuten kein großer Verlust. Lediglich Sterne, die ihr etwa nur mit dem Doppelkirschen-Power-up erreicht, erweisen sich als knifflig: Hiermit bekommt ihr je einen Doppelgänger, den ihr simultan zu eurem wahren Ich steuern müsst. Das resultierende Gewusel kann speziell bei präzisen Sprungeinlagen unübersichtlich und chaotisch werden. Ein guter Vorgeschmack auf das Herzstück von Super Mario 3D World, den Multiplayer!

Koop-Kapriolen

Bevor ihr alleine oder mit bis zu vier Mitspielern (off- oder neuerdings auch online) loslegen dürft, müsst ihr euch für einen Charakter entscheiden. Zwar kann jeder jedes Level beenden, die zunächst vier Heden unterscheiden sich aber grundlegend in ihren Spielstilen. Mario ist der klassische Allrounder, sein Bruder Luigi springt höher und ist dafür in der Luft etwas schwerer zu kontrollieren, Pilzkopf Toad ist flott unterwegs und Peach kann per kurzem Gleitflug missglückte Hüpfer korrigieren. Wer



Gegner, Schockwellen, rotierende Plattformen und grüne Münzen mit Zeitlimit: In späteren Welten wirft euch 3D World viele Hindernisse gleichzeitig vor die Füße.

Finde den Boss: Einige Obermotze aus 3D World trefft ihr auch in Bowser's Fury. Trotz des niedrigen Schwierigkeitsgrades sind die Kämpfe ideenreich gestaltet.

Seid ihr im Katzenkostüm unterwegs, folgen euch die vierbeinigen Inselbewohner. Aber Vorsicht: Sobald Bowser auftaucht, wollen sie euch alle ans Leder!

Mit Kapitän Toad bewegt ihr euch durch verschachtelte Dioramen. Der Clou: Ihr könnt hier nicht herumspringen.

die Basis-Welten beendet, kann zusätzlich noch mit Rosaria zu Felde ziehen, die einen Rundumschlag mitbringt, mit dem ihr auch etwas Höhe gewinnen könnt. Habt ihr noch Freunde im Gepäck, könnt ihr euch auf chaotische, aber sehr spaßige Multiplayer-Sessions einstellen. Ihr teilt euch Bildschirm, Power-up-Inventar und – jetzt wird's interessant – Extraleben. Wollt ihr unerfahrenen Spielern etwas Arbeit abnehmen, tragt ihr sie wortwörtlich durch schwierige Passagen, wollt ihr hingegen eure Freundschaft auf die Probe stellen, werft ihr sie Abgründe hinunter oder stehlt dem Spieler mit der höchsten Punktzahl die rein kosmetische Krone vom Kopf. Klar, ihr seid effizienter, wenn ihr versucht, zusammenzuarbeiten, aber ihr kennt das: Sobald einer damit anfängt, entwickelt der Schabernack eine kaum noch zu stoppende Eigendynamik. Besonders interessant werden schließlich Passagen, die ihr alleine mühelos meistert, etwa mit Plattformen, die beim Springen umgeklappt werden. Hier sind im Koop gute Koordinationsfähigkeiten gefragt, und das daraus entstehende Chaos ist ebenso unterhaltsam wie nervenaufreibend!

Möchte man dem tollen Jump&Run-Paket etwas vorwerfen, könnte man in 3D World die teils ungünstige Kamera bemängeln, die euch zu manchem Sprung ins Blaue zwingt und viele Passagen nicht immer optimal einfängt. Auch die schnell durchschauten, teils recycelten Bosse sind keine Highlights. In Bowser's Fury hingegen behaltet ihr dank unbeschränkter Kamera öfter den Überblick, dafür gehen die imposanten Bowser-Battles mit niedriger Auflösung und Kantenflimmern einher. Audiovisuell gibt es hingegen in beiden Spielen wenig zu meckern: Levelinventar und Figuren sind plastisch, Farben knackig und der klassische Mario-Artstyle mit vielen liebevollen Details ist einfach unverwüstlich. Der jazzige Big-Band-Soundtrack liefert beschwingte Neuinterpretationen mit Ohrwurmgarantie, während Wut-Bowser nicht nur nach Hard Rock aussieht, sondern auch so klingt. Große Klasse! ■ **Stefan Wilhelm**

Wenn Wut-Bowser seinen Feuerstrahl auflädt, solltet ihr in Deckung gehen – bestenfalls hinter solchen Spezial-Blöcken.

MEINUNG
Stefan Wilhelm

Aus den Ideen in Bowser's Fury könnte der perfekte Odyssey-Nachfolger werden.

Auch wenn ich privat eher ein Freund der düsteren Unterhaltung bin, habe ich bisher keinen Ausflug in die Gute-Laune-Welt von Mario bereut. Nintendo schafft es immer wieder, mit viel Witz, Kreativität und Abwechslungsreichtum durchweg unterhaltsame Hüpfabenteuer abzuliefern. Ja, der knappe Umfang macht Bowser's Fury eher zu einem Ground-Zeroes-mäßigen Vorgeschmack auf das, was hoffentlich im nächsten 3D-Mario vollständig realisiert wird (dann bitte auch auf einer leistungsfähigeren Switch). Ja, die Neuerungen in 3D World sind sinnvoll, aber nicht weltbewegend. Und ja, für Kenner des Wii-U-Originals wäre es praktisch, die Erweiterung separat kaufen zu können. Trotzdem: das Gesamtpaket überzeugt, 3D World ist in seiner Switch-Fassung wie prädestiniert für unterwegs und beide Abenteuer sind einfach durchweg tolle Jump & Runs. Jetzt fehlen nur noch Xenoblade Chronicles X und eine Metroid-Prime-Kollektion, spätestens dann hat Nintendo wirklich keine Ausrede mehr, die Switch endlich mit mehr neuer Software zu versorgen!

Infos

Termin:	12. Februar 2021
Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 50 Euro

Pro & Contra

- ✚ Kreative Ideen im Schnellfeuermodus
- ✚ Chaotisch-witziger Vierer-Koop (3D World)
- ✚ Superbes Leveldesign
- ✚ Griffige, intuitive Steuerung
- ✚ Knapp 100 Levels (3D World)
- ✚ Tolle Open-World (Bowser's Fury)
- ➖ Unscharfe Optik und Ruckler (Bowser's Fury)
- ➖ Teils nervige Kamera und wenig Neues (3D World)

Wertung

9

Kreativ, abwechslungsreich, zeitlos gut: Ein hervorragendes Jump&Run-Paket!

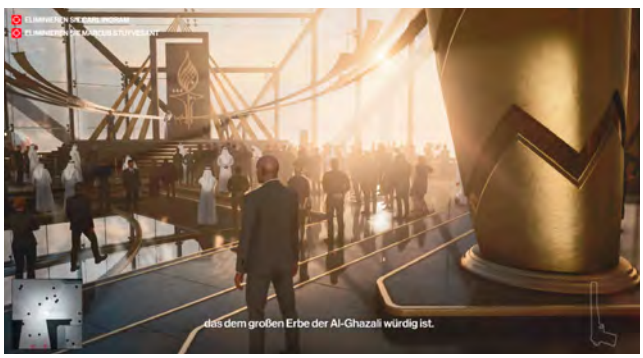
HITMAN 3

IO Interactive bringt mit Hitman 3 die „World of Assassination"-Trilogie zu ihrem Ende. Das Stealth-Abenteuer setzt nahtlos die Geschichte des Vorgängers fort und stellt Agent 47 vor seine vielleicht größte Herausforderung: Vertrauen. Hitman 3 ist ein nahezu perfekter Ausklang der Reihe und macht verdammt viel richtig. Warum man sich tagelang in den riesigen Sandbox-Welten verlieren kann und wie die Switch-Fassung läuft, lest ihr in unserem Test.

Es ist bestimmt nicht immer einfach, ein Leben als Geheimagent zu führen, schon gar nicht, wenn man Agent 47 heißt. Immer und überall lauern böse Buben und Mädchen auf unseren glatzköpfigen Lieblingskiller. Manchmal stolpert er auch einfach über sich selbst, wie in – oder viel mehr aufgrund von – Hitman: Absolution. Und selbst sein Comeback nach mehrjähriger Abstinenz im 2016 erschienenen Hitman wurde zunächst sehr kritisch beäugt. Doch mit eben diesem Reboot nahm die Reihe wieder Fahrt auf. Die Entwickler von IO Interactive gingen einen großen Schritt zurück zu den Wurzeln: Weg von linearen Abschnitten und weg von Handyspielen, zurück zu weitläufigen Sandbox-Maps an einzigartigen Schauplätzen rund um die Welt. Hitman 3 setzt diese Reise nicht nur fort, sondern bringt die Trilogie zu einem famosen Abschluss. Das dänische Entwicklerteam erfindet im letzten Teil das Rad nicht neu, aber das war ja auch gar nicht nötig. Vielmehr konzentrierte sich das Studio auf Umfang, Spielwelt und die Geschichte rund um unsere Protagonisten.

Überraschend tiefgründig

Hitman 2 ließ uns vor rund zwei Jahren mit einem kleinen Cliffhanger zurück. Agent 47 befindet sich mit Lucas Grey, seinem Freund aus Kindheitstagen, auf der Suche nach den nächsten Zielpersonen, während Agentenführerin Diana Burnwood den gefangengenommenen Arthur Edwards von der Geheimgesellschaft Providence bewacht. Doch Edwards gelingt am Ende die Flucht, und an dieser Stelle setzt die Geschichte von Hitman 3 nahtlos an. Die Story ist fesselnd, voller Wendungen und aufgrund der Vergangenheitsverbindungen von Agent 47 mit Grey und Burnwood deutlich tiefgründiger als noch in den Vorgängern. So-



An den Lichteffekten wurde ordentlich geschraubt. Im gläsernen Wolkenkratzer schimmert die Sonne wunderschön durch die Fenster.

47 und Lucas Grey, sein Freund aus Kindheitstagen, tüfteln einen Plan aus, um die restlichen Mitglieder der Geheimorganisation Providence zu eliminieren.

Das ist Alexa Carlisle, doch wie kommen wir unbemerkt an die alte Dame heran? Das englische Herrenhaus hält die eine oder andere Überraschung für uns parat.

gar der eigentlich so gefühlskalte 47 wirkt an manchen Stellen menschlicher in seinem Handeln und seinen Empfindungen, was sich positiv auf den Gesamteindruck der ansonsten recht düster gehaltenen Geschichte auswirkt. Natürlich darf aber dennoch der klassische Hitman-Humor nicht fehlen. Die trockenen Einzeiler, mit denen Agent 47 teilweise auf Fragen von NPCs antwortet, bringen uns häufiger zum Schmunzeln und runden das Spielerlebnis definitiv ab.

Ungewollte Verjüngungskur

Ein weiterer Aspekt, der die Immersion von Hitman 3 ordentlich steigert, ist die Implementierung von Zwischensequenzen. Ja okay, genau genommen gab es die auch schon in den beiden Vorgängern, allerdings „nur“ in Form von gerenderten Standbildern. Dieser Stil war zwar atmosphärisch, doch mit bewegten Bildern konnten diese Szenen nicht mithalten. Hitman 3 fängt nun also auch Mimik und Gestik der Protaginsten in den Sequenzen ein. Die Charaktere sind toll und detailliert gestaltet, wirken allerdings aufgrund der aufgefrischten Optik jünger als noch in den Prequels. Das wirkt zwar seltsam, ist aber verschmerzbar. Ein Highlight bleibt weiterhin die Synchronisation: Vor allem David Bateson als 47 und Jane Perry als Diana Burnwood sind einmal mehr Extraklasse. Eine deutsche Sprachausgabe gibt es auch in Hitman 3 nicht. Die Übersetzung in den Untertiteln funktioniert aber nahezu perfekt. Bis auf einen recht offensichtlich fehlenden Buchstaben im Titel des zweiten Levels fielen in unserem Testdurchlauf keine Fehler auf.

Eine Welt, wie sie mir gefällt

In Hitman 3 gibt es sechs verschiedene Locations, die alle ihren eigenen Charme haben, sich deutlich voneinander unterscheiden und unfassbar viele Möglichkeiten bieten, unsere Zielpersonen zu eliminieren. Zwei dieser Gebiete sind definitiv die absoluten Höhepunkte der kompletten World-of-Assassination-Trilogie. Zum einen ist da Dartmoor in England, genau genommen das Herrenhaus der Carlisle-Familie, in dem sich eines der Ziele befindet. Wie immer bleibt es euch natürlich auch in Hitman 3 selbst überlassen, wie ihr eure Missionen abschließt. Eine Gelegenheit in der Thornbridge Manor lässt Agent 47 etwa zum Privatdetektiv werden, der einen angeblichen Selbstmord aufklären muss. Diese Chance solltet ihr euch nicht entgehen lassen. Je nach Ermittlungserfolg ergeben sich andere Möglichkeiten und vor allem auch Reaktionen der Zielperson. Das macht nicht nur extrem

Eine Leiche! Dabei ist Agent 47 ist nicht der Täter. Der glatzköpfige Killer nimmt den Tatort unter die Lupe und dokumentiert Beweise per Kamera.

Die Geschichte von Hitman 3 ist sehr düster gehalten. Vielleicht liegt das aber auch nur am schlechten deutschen Wetter, wie an dieser Tankstelle in Berlin.

Autsch, der Typ steht nicht mehr auf! Wie immer gibt es auch im Finale der Trilogie unzählige Wege, um Zielpersonen loszuwerden. Dies ist ein PS5-Screenshot.

Mundschutz-Pflicht! Agent 47 bleibt einfach der Meister der Verkleidungen. Auch als Koch in einem chinesischen Restaurant macht er eine gute Figur.

Als Privatdetektiv die Verdächtigen zu befragen und nach Hinweisen zu suchen, zählt zu den absoluten Hitman-Highlights. Dies ist ein PS5-Screenshot.

viel Laune, sondern bietet eine willkommene Abwechslung. Allgemein stellt das englische Herrenhaus eine witzige Hommage an Detektivromane wie jene rund um Miss Marple oder Sherlock Holmes dar. Vom Butler über familiäre Intrigen bis hin zu Geheimtüren in Bücherregalen ist alles dabei – und mittendrin unser Agent 47. Exquisit! Der zweite Schauplatz, der auf jeden Fall länger im Gedächtnis bleibt, ist Berlin. Yeah, Hitman in Deutschland! Viel faszinierender als der Nationalstolz ist hier aber das grandiose Leveldesign. 47 startet an einer verlassenen Tankstelle in einem Waldstück, keine Menschenseele weit und breit. Auf der Suche nach Zivilisation steuern wir unseren Agenten in die Richtung eines Funkturms, der auf einer kleinen Anhöhe liegt. Hinter diesem Hügel erkennen wir dann eine Location, mit der wir so nicht gerechnet hatten: Ein Underground-Club in einem stillgelegten Kraftwerk, inklusive elend langer Warteschlange. Wer kennt es nicht?

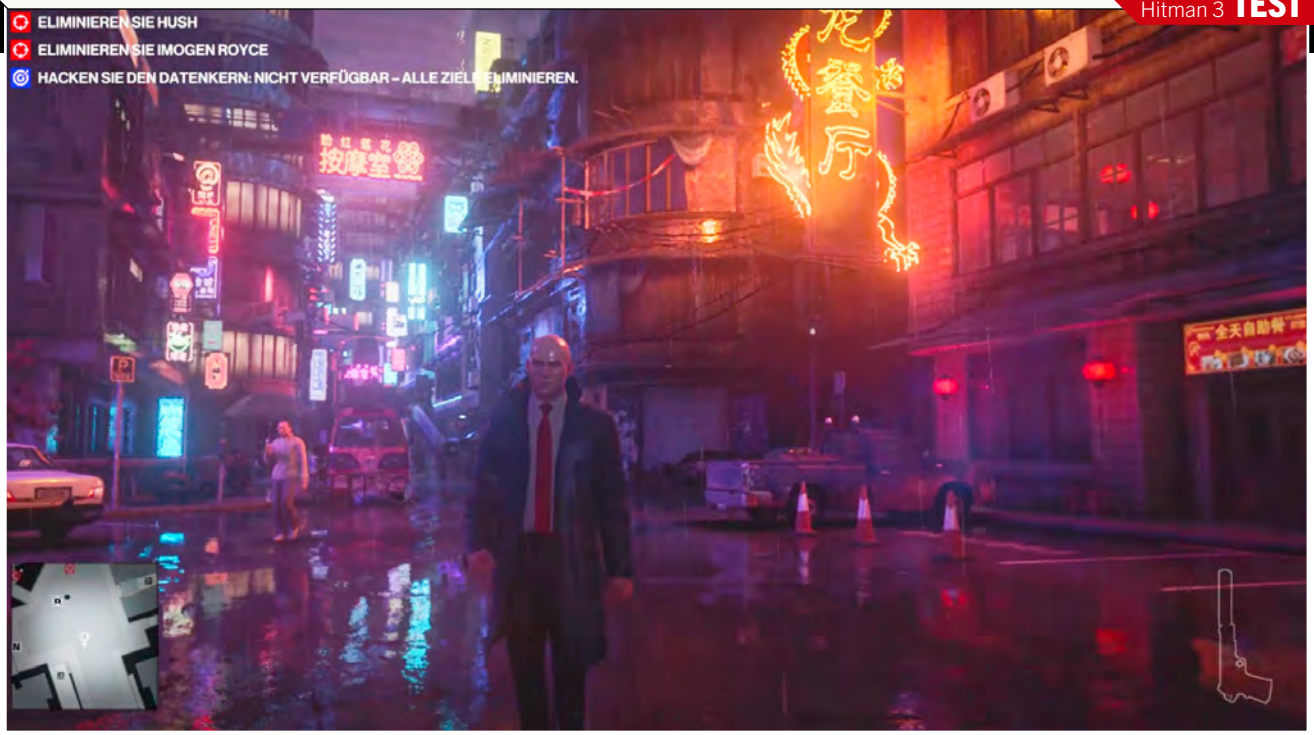
Natürlich steht unser Killer nicht auf der Gästeliste – zumindest nicht von Beginn an. Also besteht das erste Ziel darin, einen Weg an Security, Türstehern und Clubpersonal vorbei zu finden. Auch im Club selbst bleibt der Wow-Effekt erhalten. Überall Neonlichter, Bars, und Menschen, die sich zur elektronischen Musik auf der riesigen Tanzfläche bewegen. Aber natürlich sind wir hauptberuflich Killer, lassen uns nur kurz von der einzigartigen Atmosphäre ablenken und sehen zeitgleich unzählige Gelegenheiten, unsere Ziele möglichst lautlos auszuknipsen. Legt der DJ da gerade wirklich eine Pause ein? Pah, Amateur!

Spiegelung, Spiegelung an der Wand

Optisch schaltet IO Interactive mit Hitman 3 einen Gang höher – aber immer noch nicht in den höchsten. Im Einstiegslevel Dubai fallen die Verbesserungen zwar schon auf, doch deutlich wird der Fortschritt erst bei genauerer Betrachtung. Sobald weniger NPCs in der Spielwelt verstreut sind, zieht die Grafik sogar nochmals ordentlich an. In besagtem englischen Herrenhaus wirken die Texturen feiner und Spiegelungen glänzen an sämtlichen Objekten und Oberflächen. Auch der Lichteinfall durch die Sonne oder durch Lampen sieht um einiges realistischer aus als noch in den Vorgängern. NPC-Klone sind zwar weiterhin vorhanden, kommen allerdings wesentlich seltener vor. Außerdem wirken die Charaktermodelle lebendiger und detaillierter.

Wie es sich für ein Hitman-Spiel gehört, findet Agent 47 in den riesigen Sandbox-Welten auch im dritten Teil wieder so einige Waffen, Werkzeuge und andere Objekte, um seine Ziele zu eliminieren. In den Händen eines Killers können selbst Bananen oder Gummientchen eine gefährliche Spielerei werden. Das Schusswaffen-Arsenal, das 47 zur Verfügung steht, reicht von der schallgedämpften Pistole bis hin zu Schrotflinten und Sturmgewehren. Wer Ausschau hält, nutzt sogar die eine oder andere antike Kanone ...

Bis auf eine Ausnahme schlägt uns das Spiel in jedem Schauplatz Story-Missionen vor, durch die wir unsere Aufträge leichter abschließen können. Es gibt aber auch davon abgesehen viel zu entdecken – etwa diese Notfallschirme, die wir sabotieren.



In dunklen Bereichen erkennt man Artefakte, das Bild ist insgesamt eher unscharf. Aber: Die Level sind wundervoll gestaltet und haben Flair, auch auf der Switch.

Doch ein professioneller Auftragsmörder sucht natürlich immer nach der einen, wahren Herausforderung: lautloser Killer werden. Nur derjenige, der unbemerkt alle Zielpersonen – und nur die Zielpersonen! – ausschaltet, bekommt die höchste Bewertung nach der jeweiligen Mission. Im Endeffekt sind unserem Vorgehen jedoch kaum Grenzen gesteckt: Ob wir eine Person mit der Klaviersaite erdrosseln, sie vergiften oder aber doch die Hau-Drauf-Variante mit ganz viel Krawumms wählen – alle Wege führen zum Ziel.

Sind das Zombies oder Menschen?

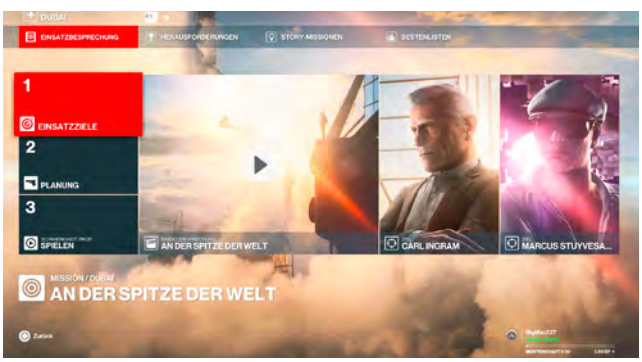
Mit der letzten Möglichkeit meinen wir rohe Waffengewalt. Da sich aber die Steuerung im Vergleich zu Hitman 2 nicht verändert hat, ist hier weiter Vorsicht geboten. Die Hitman-Reihe setzt ihre Prioritäten ganz klar auf die Stealth-Mechaniken und schwächelt daher bei der Waffensteuerung. Das Zielen wirkt trotz Zielhilfe ungelenk. Die NPCs reagieren plump, sobald es zu einem Feuergefecht kommt, und schießen wild drauf los, ohne Deckung zu suchen. Ein bisschen mehr Hirn für unsere Gegner wäre wünschenswert. Außerdem hat 47 noch immer keine richtigen Animationen beim Türöffnen spendiert bekommen. Stattdessen fasst er nur in die Richtung der Tür und öffnet diese wie von Geisterhand.

Dafür besitzt unser Agent ein neues permanentes Hilfsmittel: ein Handy mit Kamera-Funktion. Ja, auch unser liebenswerter Glatzkopf ist mittlerweile im 21. Jahrhundert angekommen. Mit der Kamera des Smartphones lassen sich nicht nur Beweise fotografieren, sondern auch elektronische Schalter scannen, um beispielsweise in versteckte Bereiche vorzudringen. Mit einem Brecheisen hebeln wir Schlösser zu Abkürzungen in den jeweiligen Schauplätzen auf, damit wir im nächsten Durchlauf direkt die kürzeste Route wählen können.

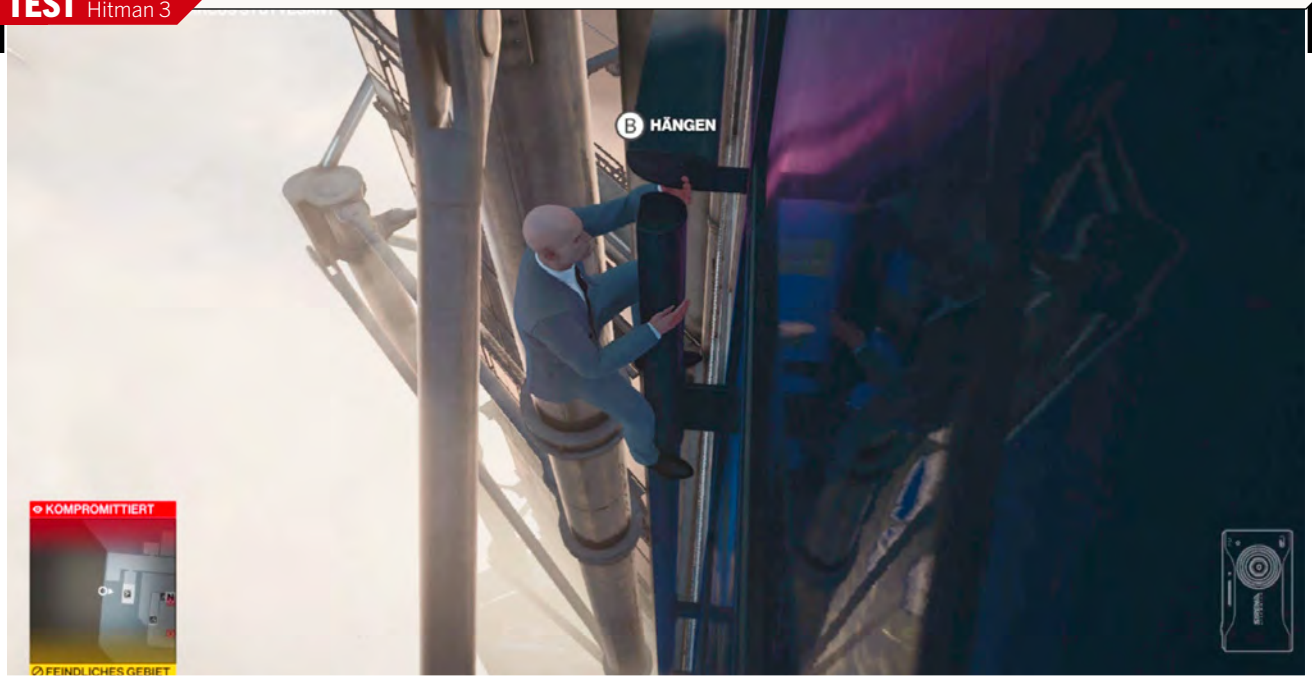
Ein echter Hitman braucht keine Hilfe

Wie vorhin schon einmal angesprochen: Nur ein richtiger Stealth-Meister schafft es, die Aufträge als lautloser Killer abzuschließen. Hitman 3 bietet uns allerdings wieder bestimmte Hilfsmittel, um diesem Vorhaben näherzukommen. So schlägt uns das Spiel beispielsweise an den meisten Orten Story-Missionen vor, durch die wir leichter an unsere Zielpersonen herankommen. Folgen wir diesen Leitfäden, sollte es für die erfahrenen Auftragsmörder unter uns ein Leichtes sein, eiskalt zuzuschlagen. Für ein realistischeres Spielgefühl lassen sich diese Hilfen in den Optionen abschwächen oder sogar ganz abschalten. Neben den Story-Missionen werden auch noch unzählige Herausforderungen angezeigt, die andeuten, welche Gelegenheiten sich in dem jeweiligen Level noch bieten. Auf den ersten beiden der drei Schwierigkeitsgrade kann zusätzlich zu den automatischen Speichervorgängen jederzeit

In Deutschland führt uns eine Mission in die Disco Hölle. Gut für Killer: In der Menge auf der Tanzfläche fallen wir nicht auf und es ist schwierig, uns zu folgen.



Das Hauptmenü bleibt größtenteils unverändert. Das bedeutet jedoch auch: Es ist nach wie vor äußerst übersichtlich. Dies ist ein PS5-Screenshot.



Gelegentliche Klettereinlagen gehören zum Agentenjob, genauso wie Nerven aus Drahtseilen. So behände wie ein Held aus Assassin's Creed ist Agent 47 aber nicht.

manuell gespeichert werden. Auf der letzten Stufe ist dies nur einmal möglich. Sollte 47 doch einmal das Zeitliche segnen oder unsere Verkleidung auffliegen, starten wir an fair gesetzten Punkten neu.

Bis zur Unendlichkeit und noch viel weiter

Hitman 3 weckt wie schon die Vorgänger den Ehrgeiz. Jeder noch so kleinen Spur wird nachgegangen, um vielleicht eine andere Chance auf den perfekten Anschlag zu bekommen. In den meisten Locations gibt es über 20 Möglichkeiten, Zielpersonen loszuwerden und noch viel mehr Herausforderungen, durch die wir uns Erfahrungspunkte erspielen. Diese schalten neue Startpunkte, neue Verkleidungen oder neue Verstecke frei, an denen Agent 47 Waffen, Sprengsätze oder Gift bunkern und im Verlauf der Mission aufsammeln kann. Nach Abschluss der Hauptstory bietet Hitman 3 enorm viel Wiederspielwert. Da gibt es zum einen die Eskalations-Missionen: Auf den bekannten Karten ändern sich unsere Zielpersonen und dementsprechend muss auch unsere Vorgehensweise angepasst werden. Ganz ähnlich läuft es beim Auftragsmodus. Hier kann sich die Community selbst austoben. Jeder Spieler kann Zielpersonen, Outfits und Gadgets festlegen und diesen Auftrag für den Rest der Welt veröffentlichen. Auch der Sniper-Assassin-Modus feiert ein Comeback, allerdings ohne eigene Locations. Neben Himmelstein sind vorerst nur die beiden Maps Hantu Port und Sibirien aus der Hitman-2-Erweiterung enthalten. Sehr schade, da der Spielmodus schon im Vorgänger äußerst kurzweilig war. Ein paar zusätzliche Karten mit Agent 47 als heimlichem Scharfschützen hätten Hitman 3 sicher gutgetan.

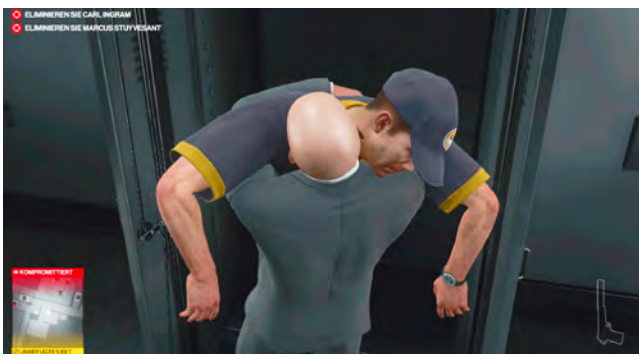
Einer für Alle, Alle für Einen

Innerhalb von Hitman 3 ist es möglich, die komplette Reboot-Reihe am Stück zu erleben und freigeschaltete Items spieleübergreifend in allen Levels zu benutzen – wenn man für die Inhalte der beiden Vorgänger extra zahlt, mehr dazu gleich. Was Bugs betrifft, läuft das Finale der Trilogie einwandfrei. In unserem Test kamen nur minimale Fehler vor. Einmal nahmen es die Wachen beispielsweise ganz genau und filzten unseren Agenten lieber zweimal, bevor ihm der Eintritt in einen Raum gewährt wurde. Hin und wieder sprechen zudem zwei Personen zur selben Zeit, was verwirrend und nervig sein kann, vor allem, wenn es sich um storyrelevante Gespräche handelt. Doch alles in allem ist Hitman 3 eines der besten Stealth-Games, welches wir bisher in die Finger bekommen haben.

Einer für Alle, Alle für Einen?

Bleibt nun noch die genaue Betrachtung der Switch-Fassung des Stealth-Abenteuers. Genau wie Control ist Hitman 3 nur als Streaming-Version auf der Nintendo-Konsole verfügbar, ihr könnt es also weder als Cartridge- noch als Download-Version kaufen. Das bedeutet auch: Zum Spielen braucht ihr eine schnelle und permanente Internetverbindung. Am Preis ändert dieser Umstand nichts, obwohl ihr nur eingeschränkt auf den Titel zugreifen könnt. Es werden 70 Euro fällig, beziehungsweise sogar 90, wenn ihr die Deluxe-Fassung

Wie die Zielpersonen ausgeschaltet werden, bleibt dem Spieler überlassen. In diesem Fall half 47 beim Lockern des Geländers. Dies ist ein PS5-Screenshot.



Ab in den Schrank! Bewusstlose NPCs sollte man fachgerecht verräumen, damit sie niemand findet und weckt. Das löst Alarm aus und die Verkleidung fliegt auf.

mit diversen In-Game-Goodies wählt. Dazu kommt: Wenn ihr die Missionen aus den beiden Vorgängern auch spielen wollt – und angesichts deren Qualität sowie zum besseren Verständnis der Story ist das nicht unwahrscheinlich – müsst ihr noch einmal 30 Euro für die Inhalte von Hitman 1 und 60 Euro für die von Hitman 2 blechen (beides ebenfalls per Cloud dargeboten, versteht sich). Bevor ihr den Zugangscode für Hitman 3 kaufen könnt, müsst ihr mindestens drei Minuten die kostenlose Demo ausprobieren, um sicherzustellen, dass eure Verbindung flott und stabil genug ist, damit alles ohne Probleme läuft.

Das Cloud-System hat natürlich einige Haken. Wenn etwa die Server abgeschaltet werden, könnt ihr Hitman 3 nicht mehr spielen, und unterwegs werdet ihr das Abenteuer höchstwahrscheinlich auch nicht genießen können. Die Alternative wäre allerdings gar kein Hitman, denn die Switch hat nicht genug Kraft, um das Spiel ohne Rechen-Power aus der Cloud vernünftig darzustellen. Immerhin steckten wir beim Testen zu keinem Zeitpunkt in einer Warteschleife fest, ganz im Gegensatz zu unseren Erfahrungen mit Control.

Und wie spielt sich Hitman 3 nun über Cloud auf der Switch? Besonders, wenn man das Abenteuer schon auf anderen Plattformen erlebt hat, fällt auf, dass es auf der Nintendo-Konsole nicht nur weniger flüssig läuft. Gelegentlich kommt es auch mehrere Sekunden ins Stocken. Bei einem Spiel, in dem es sehr wichtig ist, präzise zu agieren und reagieren, kann das schon mal eine ganze Mission zunichte machen, falls man auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad spielt und in Richtung Silent-Assassin-Wertung schielt. Spielt man den Titel eher casual, fällt der Schluckauf nicht so sehr ins Gewicht, stört aber dennoch, besonders in hektischen Momenten. Die Optik ist unschärfer, allgemein weniger detailliert, dennoch sieht das Spiel insgesamt nach wie vor schön aus und die hervorragend gestalteten Orten versprühen fast genau so viel Flair wie auf den restlichen Konsolen und auf dem PC. Wie so oft können wir nur empfehlen, nicht mit den Joy-Cons zu spielen. Schon das Drehen der Kamera gestaltet sich mit den Sticks umständlich und man wünscht sich einen richtigen Controller. Da die Tastenbelegung aus den anderen Versionen übernommen wurde, muss man sich daran gewöhnen, dass etwa beim Eingeben von Nummerncodes bei Türschlössern der Knopf A nicht zum Bestätigen, sondern zum Verlassen genutzt wird.

Alles in allem ist Hitman 3 auch auf der Switch ein gelungenes Spiel. Wenn man aber die Wahl hat, es auf einer anderen Plattform zu erleben, dann sollte man dieser den Vorzug geben.

Michael Grünwald & Katharina Pache

Agent 47 ist selbst mit leeren Händen gefährlich und tödlich. Allerdings ist er auch flexibel und kann viele herumliegende Objekte zwecktentfremden.

Verkleidungen sind ein wichtiger Spielaspekt. Mit dem richtigen Outfit werden Bereiche offen zugänglich, die für Zivilisten verboten sind. Doch Vorsicht: Einige Kollegen werden euren Mummenschanz durchschauen, geht diesen also aus dem Weg.

MEINUNG
Michael Grünwald

Ein wirklich legendäres Finale für einen legendären Stealth-Helden!

Mann, habe ich mich gefreut, als ich den Test zu Hitman 3 ergaunern konnte! Die Hitman-Reihe empfand ich schon immer als großartig und einfach anders. Das mittelprächtige Waffen-Gameplay hat mich noch nie gestört, schließlich ging es schon immer um lautloses Vorgehen. Leider stehen Spiele dieser Art aber kurz vor dem Aussterben. Umso mehr freut es mich, dass Hitman 3 ein grandioser Abschluss der Trilogie wurde. Natürlich kann man sich beschweren, dass es nur sechs neue Schauplätze gibt und es leider noch keine neuen Sniper-Assassin-Missionen in das Spiel geschafft haben. Dennoch kann man in den zahlreichen Spielmodi unfassbar viel Zeit verbringen und immer wieder neue Gelegenheiten entdecken, die einen dem perfekten Attentat näherbringen. Wer die ersten beiden Teile des Reboots mochte, der wird Hitman 3 lieben. Und wenn ich schon im echten Leben derzeit nicht in Clubs darf, werde ich mich jetzt nochmal in das Berlin-Level begeben und ordentlich abfeiern.

Infos

Termin:	20. Januar 2021
Genre:	Action
Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	IO Interactive
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 18 Jahren
Preis:	ca. 70 Euro

Pro & Contra

- ✚ Tolle und einzigartige Schauplätze
- ✚ Tiefgründige und gelungene Story
- ✚ Riesige Sandbox-Welten
- ✚ Extrem hoher Wiederspielwert
- ✚ Schöne Lichteffekte
- ✚ Gewaltiger Umfang
- ➖ Schwache KI
- ➖ Ungenaue Steuerung in Feuergefechten
- ➖ Ruckelt auf der Switch
- ➖ Teilweise schwammige Optik
- ➖ „Nur“ sechs Level

Wertung

8

Tolles Stealth-Game, die Switch-Fassung ist allerdings technisch die schwächste

CROWN TRICK

Bezaubernd, traumhaft und wirklich sehr hübsch: In Crown Trick kämpfen wir uns durch süße Rogue-like-Albträume.

In dem rundenbasierten Rogue-like-Rollenspiel Crown Trick spielt ihr das Mädchen Elle, das zum Anfang seiner Reise in einem dunklen Raum aufwacht und seinem neuen Begleiter begegnet: Krone. Wie sein Name schon sagt, handelt es sich bei diesem Charakter um eine Krone, die ein großes Auge ziert. Direkt setzt er sich auf Elles Kopf, um seine Kräfte auf sie zu übertragen. Schnell stellt sich heraus, dass Albträume für Elles Situation verantwortlich sind. Diese sind zudem so stark, dass Menschen in der realen Welt durch sie sterben. Es liegt nun an Elle und Krone, dafür zu sorgen, die dunklen Mächte wieder einzuschränken.

Jage deine Träume!

Direkt am Anfang des Abenteuers zeigt sich schon, dass ein dunkler Fürst namens Vlad hinter all der Unbill steckt, denn er brachte durch seine Taten die Welt in ein Ungleichgewicht. Er missbrauchte die Mächte dreier, wie sich schon bald herausstellt, Bosse: ein Hexen-Trio, ein Leviathan und ein Wissenschaftler namens Frank. Was es genau mit diesen Widersachern auf sich hat, erfahrt ihr, wenn ihr euch durch die Dungeons des Spiels kämpft. Dort findet ihr nämlich immer wieder Zettel, auf denen die tiefgreifenden Beweggründe der Antagonisten und Elle vermerkt sind. Wer sich also für die Story interessiert, sollte bereit sein, ein wenig zu lesen, denn eine Sprachausgabe gibt es leider nicht.

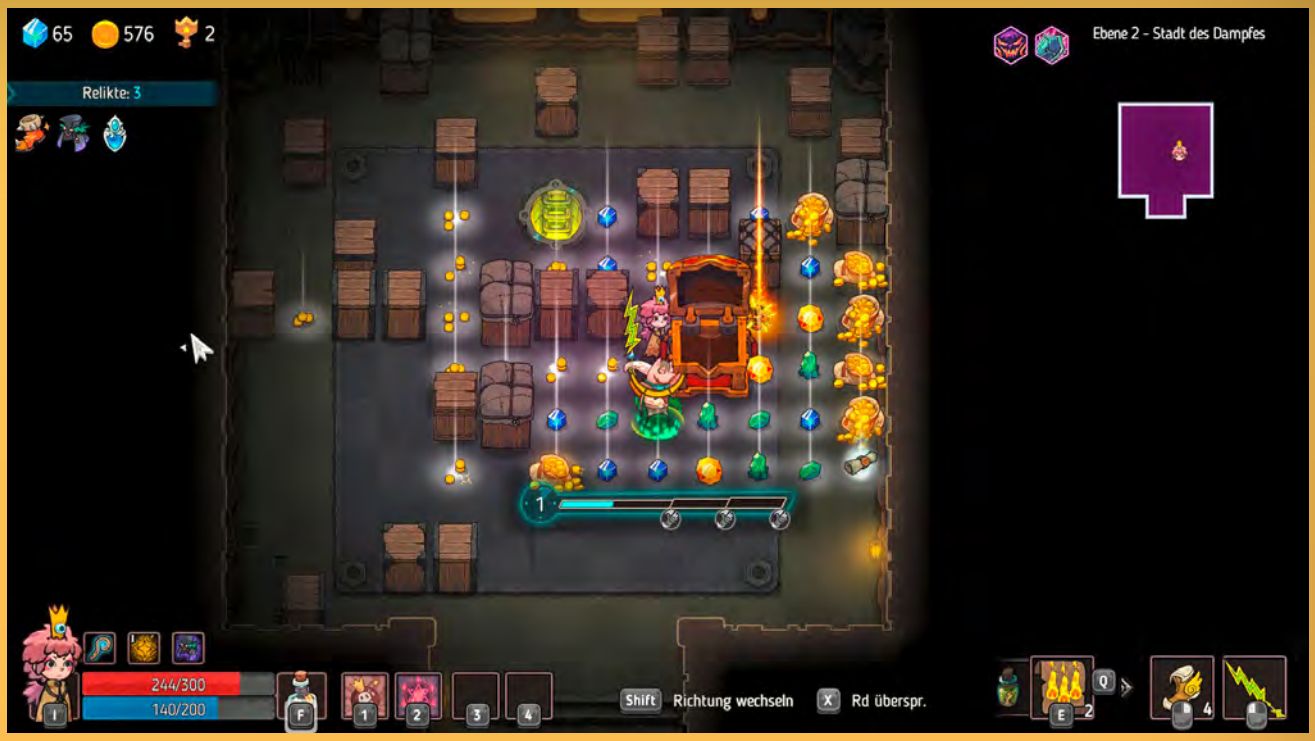
Da das Spiel nicht viele dieser Erzählfetzen hergibt, ist es nicht allzu ermüdend, die kleinen Zettel und den einen oder anderen Dialog zu lesen. Jedoch hat die Geschichte, dafür, wie wenig von ihr erzählt wird, einiges zu bieten und wartet mit überraschend überzeugenden Charakteren auf. Vor allem die Hintergrundgeschichten der Bosse sind interessant. Zudem wechseln die zwei Hauptcharaktere Elle und Krone hin und wieder Worte. Das Mädchen überzeugt hier durch ihre kindliche Hoffnung, die sie versucht, Krone näherzubringen, der sich meist kalt bis zynisch zeigt.

Eine traumhafte Welt?

In Crown Trick dreht sich alles um das Thema Träume, so befindet ihr euch auch fast die ganze Zeit außerhalb der Realität, was der einzigartige, gezeichnete Stil gut vermittelt. Der Look zieht sich konstant durch das Abenteuer. Typisch für ein Rogue-like gibt es die erwähnte Basis, in der sich die verschiedenen Charaktere, denen Elle auf ihrer Reise begegnet, sammeln: die Halle der Wiedergeburt. Dort kann Elle Attribute und Fähigkeiten aufleveln, die sie auf ihrer Reise anhäuft. Zudem könnt ihr mit den NPCs reden, die dort verweilen. Jedoch hätten die Entwickler den vier Charakteren, die ihr trefft, gerne ein wenig mehr Dialogoptionen spendieren können,

Wir müssen auf die Immunitäten der Bosse Rücksicht nehmen! Sonst beißen wir schneller ins Gras, als es uns lieb ist. Nur nichts überstürzen!

Die Händler verkaufen uns Artefakte und Waffen. Die Bandbreite der Qualität erstreckt sich dabei von Müll bis hin zu legendären, wertvollen Objekten.



So gehört es sich für das Genre, und es sorgt für die nötige Motivation: Nach großen Bossen gibt es erst einmal eine fette Belohnung!

denn nach wenigen Gesprächen sind die Figuren nichts mehr weiter als sich wiederholende Sprachautomaten. Kürzlich hat Hades gezeigt, dass interessante Dialoge den Spielfluss nicht per se stören.

Das war es dann auch schon mit Aktivitäten außerhalb der Albträume. Kein Verschönern der Halle, nichts zum Erkunden oder sonstige optionale Beschäftigungen, die Auswahlmöglichkeiten fallen also minimalistisch aus. Es bleibt Elle somit wenig anderes übrig, als sich auf den Thron in der Basis zu begeben, um schlafen zu gehen und somit in die Welt der Albträume abzutauchen, welche die Dungeons darstellen.

Diese werden, typisch für das Genre, zufällig generiert und in Räume aufgeteilt. Designtechnisch mangelt es an Vielfalt, denn ihr werdet schnell feststellen, dass ihr euch durch die immer gleichen Umgebungen kämpft. Alle paar Räume gibt es einen Teleportpunkt, zu dem ihr euch von jedem Platz der Karte aus warpen könnt, ähnlich wie bei Enter the Gungeon. So gibt es immerhin kein unnötiges Backtracking.

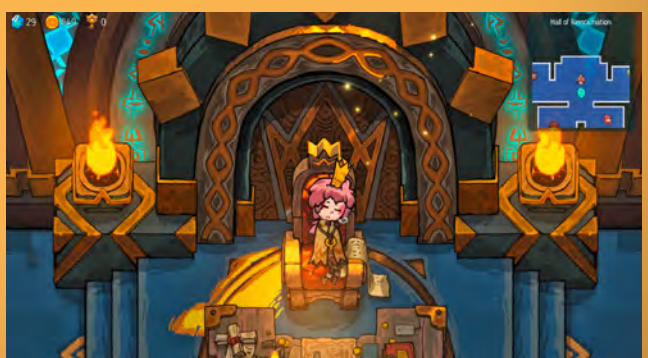
Natürlich gibt es nicht nur Räume, in denen sich Gegner befinden, sondern auch einige andere Events. Zum Beispiel könnt ihr Traumsteine finden, die euch in ein textbasiertes Rollenspiel verwickeln. Diese Momente sind zwar meist kurz, jedoch bieten sie eine schöne Abwechslung und stets kreative Ideen. Sie verhelfen euch entweder zu Buffs, Gold, Lebensenergie oder Items, können euch jedoch auch HP, Statuswerte oder Gold abknöpfen. Ganz klassisch gibt es zudem einfache Schatztruhen und noch einige Interaktionen mehr. Alle diese Events können genutzt werden, um den Verlauf des aktuellen Durchgangs anzupassen. Wenn ihr ein wenig Spielzeit versenkt habt, wisst ihr, welche Effekte ihr haben wollt, abhängig davon, welche Strategie ihr wählt. An Herangehensweisen für den Kampf mangelt es nicht!

Ein Fiebertraum namens Kampf

Crown Trick verfügt über ein rundenbasiertes Kampfsystem. Auf dem Raster-Spielfeld können sich alle Einheiten nur in vier Richtungen fortbewegen. Ein weiterer essenzieller Teil des Spiels sind die Schilde der Gegner. Durch eine Anzeige neben deren Modellen bekommt ihr angezeigt, wie viele Treffer es benötigt, um einen Gegner für wenige Runden kampfunfähig zu machen. Doch nicht nur das: Wenn ihr die Zahl auf Null senkt, erhaltet ihr für einige Züge einen saftigen Bonus auf euren Schaden, der sich auf bis zu 100 Prozent steigern kann. Je mehr Gegnern ihr das Schild brecht, desto mehr Schaden teilt ihr demnach aus.

Zur Auswahl habt ihr zum einen den normalen Angriff, der je nach Waffentyp, den ihr be-

Oft sehen wir die gleichen Umgebungen, jedoch gibt es gelegentlich besondere Lichtblicke zur Abwechslung. Zum Reisen stehen Teleportpunkte bereit.



Um in die Traumwelten abzutauchen, müssen wir schlafen gehen. In der Halle selbst gibt es wenig zu tun, verschönern können wir sie nicht.

Auch einarmige Banditen gibt es zu entdecken. Wie im echten Leben: Mit sehr viel Glück gewinnen wir etwas. Meistens gehen wir jedoch mit Verlusten heraus.

nutzt, verschiedene Felder abdeckt. Schwerter attackieren zum Beispiel drei horizontale Felder, während Gewehre vier Felder weit geradeaus schießen. Dazu könnt ihr Items, aber auch eure Beam-Schuhe benutzen. Diese tun genau das was, man erwarten würde, sie beamen euch auf ein anderes Feld, jedoch wird hierbei keine Runde verbraucht. Diese Schuhe verleihen dem Gameplay Tiefe, denn ständig werdet ihr mit Gegnern konfrontiert, die ohne die Treter nicht zu bewältigen wären. Zudem findet ihr durch das Lösen von Aufgaben in Dungeons Artefakte, welche euch passive Fähigkeiten verleihen. Außerdem existiert die Möglichkeit, Begleiterzauber zu benutzen, die ihr freischaltet, indem ihr die entsprechenden Gegner besiegt und rekrutiert.

Es können immer zwei Begleiter mitgenommen werden, die jeweils zwei Fähigkeiten mit sich bringen. Diese Fähigkeiten, aber auch Waffen, können ebenfalls Elementareffekte anrichten, etwa Gift, das Gegnern Schaden über Zeit zufügt, oder eine Lähmung durch Elektrizität, die Betroffene eine Runde aussetzen lässt. Obendrein reagieren Elemente auch auf Elementarfelder, so kann zum Beispiel ein Giftfeld ausgelegt werden, ein Blitzzauber auf nur eines der Felder gewirkt werden, der dann jedoch weitergeleitet wird und alles trifft, was sich in der Giftlache befindet. Und weil das alles noch nicht genug war, befinden sich in fast jedem Kampf in der Umgebung Hilfsmittel, um eure Taktik zu verfeinern; unter anderem eine Armbrust, die ihr auslösen könnt, Magnete, die alle Gegner in der Umgebung anziehen, Steine, welche die Zeit anhalten und noch viele weitere, kreative Mechaniken. Wenn ihr einen perfekten Durchgang spielen wollt, solltet ihr alles beachten, was es in jedem Raum zu finden gibt.

Waffen, Begleiter, Elementareffekte, Artefakte und Items sind vielfältig und erlauben viel Spielraum für innovative Spielstile. Je nach eurem Waffentyp, den Artefakten und Buffs ändert sich, wie ihr an Gegner herangeht und welche Begleiter ihr benutzen solltet. So kann ein Build, der komplett auf Standardattacken und viele Lebenspunkte baut, genauso effektiv wie ein solcher sein, der weitestgehend mit Magie arbeitet. Das rundenbasierte, taktische Kämpfen unter Einsatz von allem, was das Spiel euch bietet, bereitet unglaublichen Spaß und ist auch der offensichtliche Fokus von Crown Trick. Speziell in Situationen, in denen ihr viel Hirnschmalz benutzen müsst, glänzt der Titel, denn es wird alles getan, um euch jedes Detail des Kampfes Runde für Runde zu erklären. Es ist immer genau zu sehen, wie lange ein Buff oder Debuff noch anhält, was dieses und was jenes Element bewirkt und so weiter. Die Vielfalt im Kampf überzeugt auf ganzer Linie, denn die 118 Waffen, 172 Relikte und 20 Begleiter ermöglichen vielfältige Arten, durch die Dungeons zu stampfen. Da alles, was ihr bekommt, vom Zufall abhängig ist, macht das Spiel am meisten Spaß, wenn ihr schon mit vielen Möglich-

Über diese kleinen Zettel bekommen wir mehr zur Spielwelt und ihren Charakteren offenbart. Hier gilt: In der Kürze liegt die Würze.

Nach dem Abschließen einer Traumwelt bekommen wir immer angezeigt, wie viele Punkte wir generiert haben. So können wir auch klassisch Highscores jagen!

Zwischendurch treffen wir auf kleine, textbasierte Rollenspiele. Hier warten manchmal nette, aber auch manchmal böse Überraschungen auf uns.

Die Endbosse der Albträume sind stets interessant und einzigartig gestaltet. Hier zu sehen sind die drei Hexen in ihrer einzigartigen Arena.

keiten vertraut seid. Dazu wird es aber leider nicht lange dauern, denn im Vergleich mit anderen Rogue-likes gibt es nicht nur wenige Upgrades, und wie zuvor erwähnt auch keine anderen optionalen Aktivitäten. Dieser Umstand mindert den Wiederspielwert beträchtlich, was in einem Genre, das so von Repetition lebt, das Letzte ist, was man möchte. Bereits nach circa 15 bis 20 Stunden habt ihr schon alle Dungeons durchgespielt und euch fast komplett hochgelevelt – da ist man bei anderen Rogue-likes erst am Anfang!

Von einschläfernd bis traumhaft

Anfangs ist der Soundtrack von Crown Trick bezaubernd und er untermalt die Stimmung der Welt perfekt. Doch sobald ihr die Dungeons betretet, werdet ihr von sehr unauffälligen Klängen berieselt. Das wäre nicht weiter schlimm, jedoch ändern sich die Melodien nicht einmal bei allen Bossen und wenn, dann nur minimal. An anderen Stellen wiederum wurde die Hintergrundmusik effektiv eingesetzt und unterstreicht das packende Gefühl des Kampfes oder eines interessanten Dialogs perfekt. Allgemein ist der Sound somit etwas inkonsequent umgesetzt, aber wenn er passt, dann richtig.

Was nun: Traum oder Albtraum?

Das Sammeln von Gegenständen und Währung ist unglaublich befriedigend. Jedes Mal, wenn ihr eine Kiste öffnet, springen euch Gold, Kristalle und Waffen entgegen, unterlegt von einem Soundeffekt, der am besten zu beschreiben ist mit „KA-CHING“. Da es nach jedem Boss eine solche Kiste als Geschenk gibt, fühlt man sich unglaublich belohnt, wenn man über einen solchen Fiesling triumphiert, denn die Obermotze sind oftmals nur mit Taktik und Geduld zu bewältigen.

Was jedoch keinesfalls befriedigend ist: die deutsche Übersetzung, sie lässt stark zu wünschen übrig. Hier mal ein ein Grammatikfehler, dort ein Buchstabendreher, doch nicht nur das! Auch bei Erklärungen zu Fähigkeiten werden oft verwirrende Formulierungen benutzt, die nicht immer eindeutig sind. Wer der englischen Sprache mächtig ist, sollte unbedingt die entsprechende Option wählen.

Crown Trick macht einiges richtig, aber auch einiges falsch, jedoch besticht es mit einem wundervollen Stil, einer guten, wenn auch knappen Story und dem ausgeklügelten Kampfsystem. Auf den ersten Blick wirkt dieses zwar vielleicht überfordernd, jedoch werdet ihr gut a mit einem einfachen Tutorial herangeführt, sodass ihr alles bald versteht und verinnerlicht.

Yannik Cunha & Lukas Schmid

MEINUNG
Yannik Cunha

Rundenbasiert UND Rogue-like? Count me in!

Crown Trick hat mich positiv überrascht. Der süße Stil hat mich zuerst abgeschreckt, ich bin aber froh, es trotzdem getestet zu haben, denn unter der süßen Haut steckt ein harter Kern. Das Kampfsystem ist ausgereift und gut umgesetzt, wer sich das Spiel zulegt, sollte sich darauf fokussieren. Als netter Bonus sind die Charaktere interessant, auch wenn sie nicht sehr viel Text spendiert bekommen haben. Ich dachte nicht, dass ich nach Hades so schnell noch einmal Spaß an einem Rogue-like haben würde, Crown Trick hat jedoch das Gegenteil bewiesen.

Infos

Termin:	16. Oktober 2020
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Next Studios
Entwickler:	Team17, Next Studios
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	nicht geprüft
Preis:	ca. 20 Euro

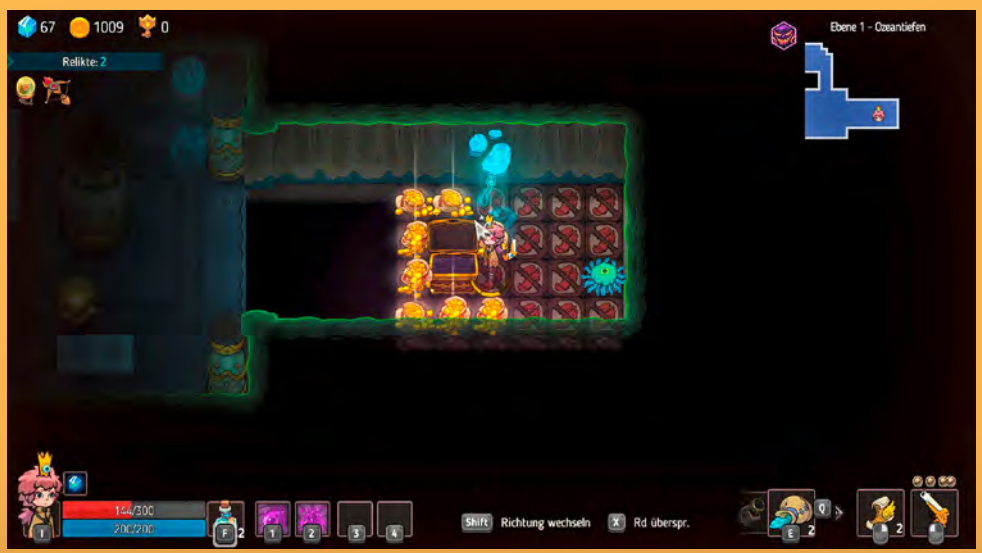
Pro & Contra

- Einzigartiger, süßer Grafikstil
- Sehr gut umgesetztes Kampfsystem
- Nachvollziehbare Charaktere
- Erwachsene Story
- Build-Vielfalt
- Fairer Schwierigkeitsgrad
- Kämpfe sind transparent und planbar
- Wenige Dialoge
- Geringer Wiederspielwert (im Vergleich zu anderen Rogue-likes)
- Schlechte deutsche Übersetzung
- Kein Endgame

Wertung

8

Hübsches, unterhaltsames Rogue-like mit vergleichsweise geringem Wiederspielwert



Innerhalb der Dungeons sind kleine Rätsel verbaut, die wir mit dem Einsatz von ein wenig Gehirnschmalz lösen. Nach dem Bewältigen der Puzzle finden wir immer eine Schatztruhe, deren Inhalt uns bei der Reise hilft.

CHRONOS: BEFORE THE ASHES

Ein waschechtes Action-Rollenspiel mit Souls-like-Elementen, das aber auch neue, spannende Wege einschlägt. Da bleibt noch die Frage: macht's Spaß?

Seit Anfang Dezember ist das von THQ Nordic gepublishte und von Gunfire Games entwickelte Prequel zu Remnant: From the Ashes für PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch sowie Google Stadia erhältlich. Es hört auf den Namen Chronos: Before the Ashes und schlägt eine gänzlich andere Richtung ein als der 2019 erschienene Survival-Shooter! Nun erwartet uns nämlich ein Action-Rollenspiel inklusive dezentem Souls-like-Touch. Ein völlig neues Spiel ist's übrigens nicht, 2016 erschien Chronos ohne den Titelzusatz Before the Ashes exklusiv für VR-Brillen. Die neue Fassung wurde aber massiv überarbeitet und so umgestaltet, dass sie auch als „klassisches" Videospiel ohne VR-Unterstützung funktioniert. Ob das Abenteuer genauso fordert wie Dark Souls und Co. und über welche Qualitäten es sonst noch verfügt, erfahrt ihr in unserem Test.

Gegner überraschen euch selbst auf kleinstem Raum, was das Kämpfen und Ausweichen nicht immer ganz einfach gestaltet.

Die schicken Portal-Steine benutzen wir nicht selten zur Schnellreise, was das Backtracking bedeutend einfacher macht.

Ab ins kalte Wasser!

Den Einstieg in die Story vermittelt uns eine alte Dame. Sie verpackt die grundlegenden Eckpunkte der Geschichte in eine kleine Erzählung. Demnach ist von der Welt, wie wir sie kennen, nicht mehr allzu viel übrig, nachdem diese von Wesen aus einer anderen Dimension zugrunde gerichtet wurde. Seitdem existieren nur noch wenige Menschen, die sich in Stämmen zusammenschlossen haben und gesellschaftspolitisch und was die Technologie angeht, ins finstere Mittelalter zurückkatapultiert wurden. Außer diesem Intro sowie in der Welt verteilten Schriften und Büchern erhalten wir allerdings kaum weiteren Einblick in die Geschehnisse, die sich ein Jahr vor dem Beginn von Chronos: Before the Ashes abgespielt haben.

Was wir nun mit dieser postapokalyptischen Situation zu tun haben? Als Auserwählter (oder auch Auserwählte) erhalten wir das fragwürdige Privileg, den für dieses Dilemma verantwortlichen Drachen den Garaus machen zu dürfen. Das Biest führt die Wesen an, welche unsere schöne Welt einst in Schutt und Asche gelegt haben. Der Drache verweilt in einer anderen Dimension, also gilt es, den Kampf zu ihm zu bringen! Wir befinden uns zu Beginn in einer verfallenen Bunkeranlage, bevor wir uns, ausgerüstet mit Schwert und Schild, in das Territorium des Bösewichts begeben. Die Möglichkeit, durch eines von mehreren Dimensionsportalen zu schreiten, erhalten wir nur einmal im Jahr, weshalb wir die Zeit bestmöglich nutzen sollten.

Das Menü ist relativ klassisch gehalten, genauso wie die uns zur Verfügung stehenden Attribute.

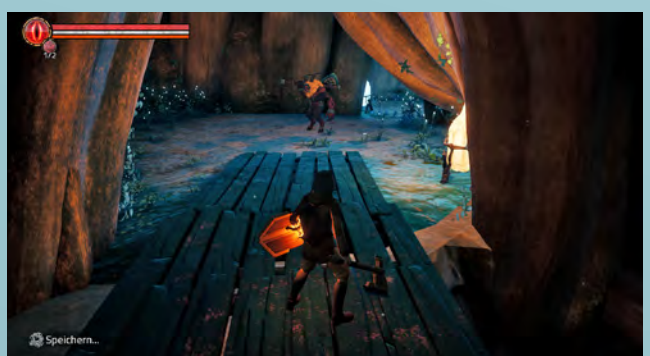
Weisheit kommt mit dem Alter

Diese Reisebeschränkung (ganz ohne Corona-Pandemie) ist dabei nicht bloß Teil der Lore. Nach einem Game Over erwachen wir stets ein Jahr später am zuletzt besuchten Portal wieder zum Leben. Mit jedem Tod altert unser Charakter also um zwölf Monate, somit wird aus einem anfangs 18-jährigen, unerfahrenen Menschen im Verlauf der Fehlschläge ein kampferprobter und weiser Held. Das spiegelt sich nicht nur in unserem Aussehen wider, sondern auch in der Art und Weise, wie wir kämpfen. Kosten zu Beginn Steigerungen in physischen Attributen wie Kraft oder Geschick noch viel weniger als die Investition in die Magie, kehrt sich dieser Trend mit steigendem Alter und einem Mehr an Weisheit um. Dementsprechend sollte man seine jungen Jahre zum Großteil der körperlichen Ertüchtigung widmen, um auch im fortgeschrittenen Alter noch halbwegs agil zu sein. Umso älter man wird, desto umständlicher wird es (wie im echten Leben eben auch), an der physischen Verfassung zu arbeiten. Außerdem erhalten wir zu unseren Jubiläen, beginnend mit dem 20. Lebensjahr, je einen von drei zusätzlichen Boni wie etwa das Erhöhen zukünftiger Erfahrungspunkte oder das effektivere Ausweichen bei feindlichen Angriffen. Den letzten Bonus erhalten wir dabei im hohen Alter von 80 Jahren! Versagen ist zwar nie schön, immerhin hat es in Chronos aber einen Nutzen!

Abgesehen von dieser gelungenen und für etwas mehr taktische Würze sorgenden Alterungsmechanik bekommen wir eher klassische Rollenspielelemente geboten. Wir erhalten durch das Besiegen von Widersachern Erfahrungspunkte, welche uns Levelaufstiege und damit Attributspunkte bescheren, die wir wiederum in die Steigerung unserer Statuswerte investieren. Unterwegs finden wir eine Handvoll Schilde und Waffen, die wir im Tausch gegen Drachensplitter verstärken. Zwischen Waffen und Attributen gibt es außerdem Synergien. So lässt sich ein Hammer verheerender schwingen, wenn wir einen ausgeprägten Kraftwert aufweisen, wohingegen ein Schwert nach Geschick verlangt.

Souls-like oder Souls-lite?

Bezüglich des Spielgefühls erinnert Chronos: Before the Ashes deutlich an Genre-Definierer



Automatisch gespeichert wird erfreulicherweise in schöner Regelmäßigkeit, meistens an Durchgängen oder auch bei Gebietswechseln.

Der erste Bosskampf lässt ein ganzes Weilchen auf sich warten und ist auch nicht sonderlich anspruchsvoll, besonders für Dark-Souls-Experten.

Dark Souls beziehungsweise an Demon's Souls. Beim Angreifen können wir uns zwischen einem leichten und einem schweren Angriff entscheiden und unser Schild wird zum Abwehren oder Parieren gegnerischer Angriffe genutzt. Abgerundet wird dieses Repertoire an Aktionen vom ebenso essenziellen Ausweichen sowie dem Nutzen der energiespendenden Drachenherzen, die wir im Laufe unseres Abenteuers anhäufen. Ein solches Drachenherz lässt sich allerdings nur einmal pro Durchlauf aktivieren und ist danach erst wieder nutzbar, wenn wir zuvor das Zeitliche gesegnet haben. Die genauso seltenen Drachenaugen verleihen uns zu guter Letzt verschiedene magische Kräfte, je nachdem, mit welchem wir uns ausrüsten. Zum Beispiel können wir uns in Flammen hüllen, um unsere anschließenden Angriffe noch kraftvoller werden zu lassen.

Die Kämpfe sind definitiv nicht so intensiv und anspruchsvoll wie in klassischen Souls-Spielen. Grundsätzlich werden Fehler eher verziehen. Die Verfügbarkeit von Heilgegenständen ist zwar mengenmäßig mit Dark Souls zu vergleichen, aber im Gegensatz zu diesem werden wir stets vollständig geheilt. Außerdem hagelt es gerade zu Beginn förmlich komplett heilende Levelaufstiege. Sofern wir es darauf anlegen, lassen uns diese raschen Level-ups schnell zum überlegen Krieger werden. Man kann also sagen, dass wir es hier mit einem etwas einfacheren und damit zugänglicheren Dark Souls zu tun haben.

Bezüglich der Bosskämpfe zeigen sich deutliche Unterschiede. Werden wir bei Dark Souls schon bald nach dem Start herzlichst von einem Obermotz begrüßt und in den Boden gerammt, lässt der erste Bosskampf in Before the Ashes lange auf sich warten und ist dann noch nicht einmal sonderlich spektakulär oder anspruchsvoll. Sowohl gegen Endgegner als auch Standardfeinde, die Kämpfe sind nicht nur einfacher, sie fühlen sich auch weniger wuchtig an als in den Souls-Spielen aus dem Hause From Software. Die Angriffe sind weniger schwerfällig, das Ausweichen sowie Abwehren verläuft weniger direkt und gesprungen wird überhaupt nicht. Außerdem verbrauchen lediglich Blocks und das Ausweichen Ausdauer, nicht so wie bei Dark Souls, wo auch Angriffe aufgrund ihres Ausdauerverbrauchs wohlüberlegt sein sollten. Bevor wir uns in das Spiel stürzen, haben wir zudem die Wahl zwischen drei Schwierigkeitsgraden – etwas, was im Souls-Genre ansonsten ja ziemlich verpönt ist.

Eine runde Sache

Grafisch merkt man Chronos: Before the Ashes seinen VR-Ursprung deutlich an an. Das Spiel wirkt visuell wie ein aufpoliertes PS3-Spiel und hat bis auf die atmosphärischen Lichteffekte kaum etwas für das Auge zu bieten. Hier und da spaziert man durch schöne Szenerien, aber den Großteil der Zeit verläuft man sich in monotonen Gängen. Jedenfalls rechtfertigt diese Optik auf keinen Fall die doch recht langen Ladezeiten.

Dennoch schafft es die Spielwelt mit ihren unterschiedlichen Kulissen, eine gewisse Stimmung aufzubauen. Unser Abenteuer verläuft dabei an sich ziemlich linear, doch bleibt es uns hier und da nicht erspart, in bereits besuchte Gebiete zurückzukehren. Dieses Umherreisen wird uns zum Glück dank spezieller Schnellreiseportale etwas erleichtert. Das Backtracking macht dankenswerterweise überraschend viel Spaß, da man sich oft an Türen, Rätseln oder Puzzles die Zähne ausbeißt, nur um später festzustellen, dass einem einfach ein benötigtes Schlüssel-Item gefehlt hat. In manchen Situationen lassen sich Objekte sogar kombinieren, zum Beispiel, wenn wir uns mit Hilfe eines Hakens sowie eines Taus in ein tiefergelegenes Loch abseilen müssen. Dieser Wechsel zwischen Kämpfen und Rätseleinlagen ist es, der den Spielspaß ausmacht. Einzig das Fehlen einer Karte nervt, da sich die einzelnen Räume und Gänge oftmals kaum voneinander unterscheiden und man auf der Suche nach diesem einen Ort, an dem das zuvor gefundene Item hervorragend passen würde, oft viel zu lange herumirrt. Hier scheint die Souls-Verbundenheit an einer Stelle durch, an der wir gerne auf sie verzichtet hätten.

Visuell wie auch technisch ist Chronos: Before the Ashes definitiv kein Meilenstein. Das, was es macht, macht es aber gut. Schade ist auf jeden Fall das zu kurz gekommene Storytelling, hier wird Potenzial verschenkt. Dafür wird einem aber eine angenehme Herausforderung geboten, ohne zu frustrieren, die interessante und sehr gut implementierte Alterungsmechanik sorgt für die nötige Prise Eigenständigkeit und dank der motivierenden Rätsel- und Rollenspielelemente gibt's genügend Abwechslung.

Christian Volynskij & Lukas Schmid

MEINUNG
Christian Volynskij

Weniger ist nicht immer mehr, in diesem Falle aber schon – mir gefällt's!

Dem Souls-like-Genre habe ich mich bisher immer wieder mal gerne gewidmet, aber stets nur für kurze Dauer. Seltsamerweise hat es jetzt Chronos: Before the Ashes geschafft, mich etwas länger bei der Stange zu halten als seine großen Vorbilder. Das simple Erscheinungsbild empfand ich dabei keineswegs als Problem, im Gegenteil, kommt es doch schlussendlich auf die inneren Werte an. Hier kann Before the Ashes trotz des verschenkten Potenzials der Erzählung punkten, denn motivierenden Spielspaß und eine ansprechende Atmosphäre bekommt man hier auf jeden Fall geboten.

Infos

Termin:	01. Dezember 2020
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	THQ Nordic
Entwickler:	Gunfire Games
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 30 Euro

Pro & Contra

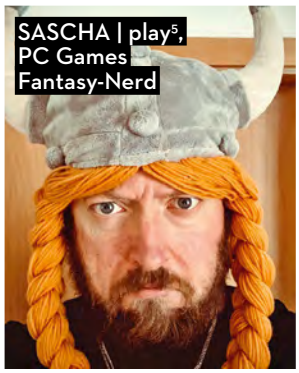
- ✚ Simple, aber gut funktionierende RPG-Elemente
- ✚ Interessante Alterungsmechanik
- ✚ Motivierende Rätseleinlagen
- ✚ Trotz häufigen Sterbens wenig frustrierend
- ➖ Kaum vorhandenes Storytelling
- ➖ Fehlende Karte umständlich beim Backtracking

Wertung

Weder technisch noch optisch ein Meilenstein, aber mit gutem Souls-lite-Gameplay

8

Mit diesem für einige Schalter benötigten Klunker in unseren Händen kommt fast schon Indiana-Jones-Flair auf.



Wir lieben es.

Wir leben es.

- Lieblingsthemen: Gaming. IT. Entertainment.
- Mehr Stories. Mehr Hintergründe. Mehr Herz.
- Gründlicher. Übersichtlicher. Unterhaltsamer.
- Magazine. Apps. Webseiten. Streams. Podcasts. Und mehr.

shop.computec.de | Oder in eurem Store nach dem Magazin-Namen suchen: Available on the App Store | JETZT BEI Google Play

Computec Media. Von Nerds für Nerds.

Folgt uns:

COMPUTEC
marquard group

Hype-Spiele gibt es immer wieder, da ist Among Us in bester Gesellschaft. Wir finden jedoch: Der Hype um dieses Game ist gerechtfertigt. Wieso? Das lest ihr hier!

Ursprünglich ist Among Us bereits im Sommer 2018 für Windows, Android und iOS erschienen. Und lange Zeit nach Release dümpelte das Spiel hauptsächlich vor sich hin, fand nicht wirklich eine große Spielerschaft oder gar Fans. Bis vor Kurzem! Und als Among Us vor Weihnachten überraschend für die Switch angekündigt wurde und auch sofort erschien, war die Freude groß und die Resonanz riesig. Wie kam es zu dieser 180-Grad-Wende?

Crew vs. Verräter

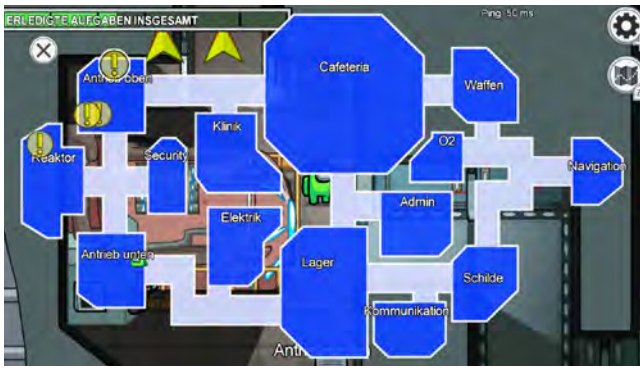
Am Gameplay selbst liegt es wohl kaum: Among Us ist simpel, nicht nur in technischer und grafischer Hinsicht. Ihr spielt online oder lokal mit maximal zehn Teilnehmerinnen und Teilnehmern. Drei Maps stehen zur Auswahl, die Regeln legt ihr selbst fest. Der Großteil der Spieler gehört zur Besatzung, ein bis drei Personen sind die sogenannten Verräter. Die Besatzung gewinnt, wenn sie entweder gemeinsam sämtliche Aufgaben erledigt oder alle Verräter per Abstimmung aus dem Raumschiff wirft; im Rahmen jeder Abstimmung kommunizieren sämtliche Mitspieler im spielinternen Chat miteinander. Bei den Aufgaben handelt es sich um sehr simple Tätigkeiten, bei denen ihr beispielsweise einen Zahlencode eingebt oder mitunter einfach nur einen Controller-Button drückt. Als Verräter wiederum könnt ihr das Schiff manipulieren, um möglichst ungestört eurer Aufgabe nachzugehen: die Mitglieder der Besatzung kaltzumachen. Habt ihr die gesamte Besatzung erledigt und wurdet bei keiner Abstimmung aus dem Raumschiff geworfen, gewinnt ihr als Verräter. So weit, so simpel. Doch wieso kommt das so gut an – auch bei uns?

Das Spiel im Spiel

Im Grunde bildet Among Us nur das Gerüst für das eigentliche Spiel, welches in der Chat-Interaktion der Spieler besteht. Hier wird besprochen, wer der mutmaßliche Verräter ist, welche Hinweise es gibt, was gesehen wurde; aber eben auch falsche Anschuldigungen, das Abstreiten der eigenen Missetaten und andere sprachliche und mentale Manipulationen finden hier statt. Ob der oder die Verräter am Ende gewinnen, hängt nur zum Teil vom geschickten Ausschalten der Besatzung ab. Mindestens ebenso wichtig ist es als Verräter, die Mitglieder der Besatzung im Chat bei Abstimmungen auf die falsche Spur zu locken und den Verdacht von der eigene Person erfolgreich abzulenken. Gleiches gilt für den Erfolg der Besatzung. Zwar gewinnt das Team, sobald alle Aufgaben erledigt sind, dazu kommt es aber nur selten. Der viel häufigere und auch schnellere Weg führt über die Abstimmung und den Chat. Wenn die Besatzung den Verrätern auf die Spur kommt, gewinnt sie ebenfalls. Den Chat benutzt jede Spielerin und jeder Spieler. Häufig kommen zusätzlich weitere externe Tools wie Discord oder Facetime zum Einsatz, vor allem dann, wenn Freunde miteinander spielen. Das

Die Aufgaben der Besatzung sind allesamt simpel, manchmal etwas zeitaufwendig. Sie sind ohnehin nur Mittel zum Zweck – das eigentlich Spiel geschieht im Chat.

Eine Runde absolviert ihr mit maximal zehn Spielern. Ihr könnt mit Wildfremden loslegen oder per Code mit Freunden eine gemeinsame Spielgruppe bilden.



Drei Maps stehen zum Zeitpunkt des Tests zur Auswahl, weitere könnten in Zukunft hinzukommen. Die beliebteste Karte ist ein Raumschiff mit vielen kleinen Räumen.

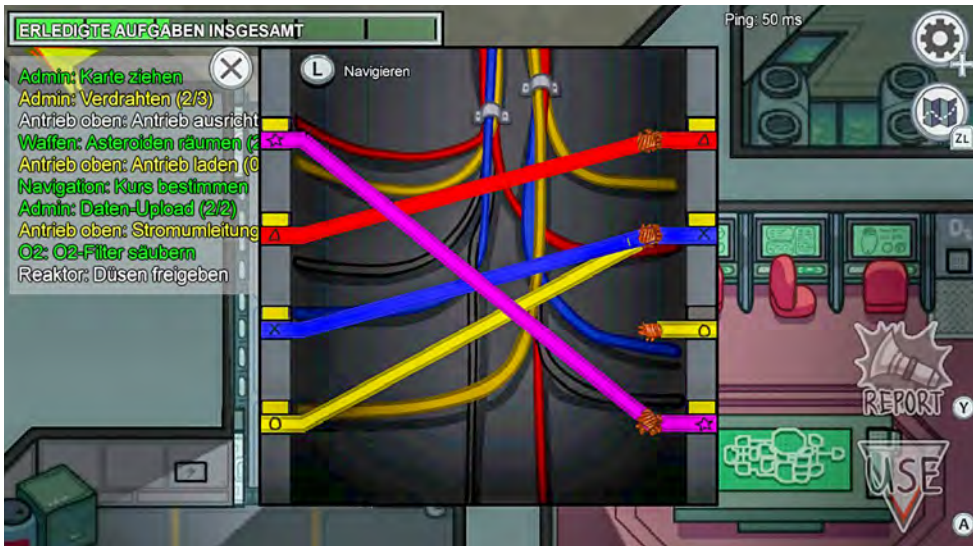
Among Us bildet im Grunde nur die Grundlage für das eigentlich Spiel: Die Interaktion der Spielerinnen und Spieler im Chat bei den Abstimmungen. Tolles Konzept!

erleichtert nicht nur die Kommunikation bei Abstimmungen und macht das umständliche Tippen auf der virtuellen Switch-Tastatur per Controller überflüssig; es fügt dem Spiel auch nochmals eine weitere Ebene der sozialen Interaktion hinzu, die ja ohnehin das Kernstück von Among Us bildet, weniger als das Spielprinzip an sich. Ein tolles und neuartiges Konzept schon zu normalen Zeiten – im Zeitalter von Pandemie und Maßnahmen wie social distancing allerdings entwickelt Among Us eine ganz erstaunliche Dynamik: Das Spiel bringt Menschen (virtuell) zusammen, die räumlich getrennt sein müssen, und lässt sogar neue Freundschaften entstehen. Unser Award "Innovation" ist daher bei Among Us genau an der richtigen Stelle.

Game gegen Einsamkeit

Besonders praktisch fürs gemeinsame Spielen: Among Us ist derzeit neben der Switch auch auf Android, iOS und PC spielbar, eine Version für Xbox soll schon bald folgen. Dank Crossplay dürfen Spielerinnen und Spieler aller Plattformen zusammen zocken. Das macht das Spiel sehr zugänglich: Ein Smartphone oder Tablet besitzt heutzutage ja so gut wie jeder. Die große Zahl der Spielerinnen und Spieler sorgt aber andererseits leider auch dafür, dass es bei Among Us manchmal zu Rage-Quits kommt: Plötzlich verlässt jemand die laufende Runde, weil er oder sie sich beispielsweise im Chat bei einer Abstimmung zu Unrecht beschuldigt fühlt. Das nimmt gelegentlich Überhand und nervt dann, da der Spielfluss mindestens gestört, schlimmstenfalls zunichte gemacht wird. Auch ist das Schreiben im Chat an der Switch mit Controller umständlich, Abhilfe schafft immerhin der Anschluss einer USB-Tastatur ans Dock, dann aber ist man beim Spielen auf den TV-Modus beschränkt und die Switch Lite bietet diese Möglichkeit mangels Dock-Unterstützung gar nicht. Auch erwies sich der Beitritt zum Raum eines Mitspielers mittels Code mitunter als schwierig, irgendwann klappte es aber immer, teils nach mehrfachen Versuchen. Doch all diesen Schwierigkeiten und Problemchen zum Trotz, konnte uns Among Us dank Innovation und sehr spaßiger sozialer Interaktion beim Spielen überzeugen. Auch angesichts des niedrigen Preises von unter fünf Euro im eShop ist der Titel von Innersloth gerade jetzt, also während der Zeit des Lockdowns, eine echte Empfehlung, um nicht nur spielerisch viel Spaß zu haben, sondern auch mit Hilfe von Gaming der häuslichen Einsamkeit erfolgreich zu entfliehen. Wenn das mal kein gutes Kaufargument ist.

Johannes Gehrling



Die Besatzung gewinnt, wenn sie gemeinsame sämtliche Aufgaben erledigt oder alle Verräter erkennt und rauswirft.

MEINUNG
Johannes Gehrling

Das eigentliche Spiel ist die Interaktion der Spielerinnen und Spieler – ein tolles Konzept.

Ich weiß auch nicht, wann ich zu so einem "Hype-Gamer" geworden bin, aber von Fortnite über Fall Guys bis nun hin zu eben Among Us habe ich in den letzten zwei, drei Jahren die meisten vielgespielten Games auch selbst gezockt, mitunter sehr intensiv. Zum Glück! Denn nicht nur mit Minecraft und Fortnite habe ich hunderte großartige Stunden verbracht, auch Among Us hat mir nun schon sehr viel Freude bereitet! Mit Freunden verabreden, Facetime am iPad einschalten, die Switch starten und auf geht's in Among Us zu vielen kurzweiligen Stunden mit Lachen, Bangen und falschen sowie richtigen Anschuldigungen bei den zahlreichen Abstimmungsrunden. Die als Besatzung zu erledigenden Aufgaben sind da eigentlich nur Beiwerk – das eigentliche Spiel findet in der Interaktion mit meinen Mitstreitern statt. Das trifft den Nerv der Zeit.

Infos

Termin:	15. Dezember 2020
Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Innersloth
Entwickler:	Innersloth
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	4,29 Euro

Pro & Contra

- ✚ Innovatives Gameplay
- ✚ Jede Runde ist anders
- ✚ Super für die Pandemiezeit
- ✚ Schlicht und funktionabel
- ✚ Viel Spiel für wenig Geld
- ➖ Chat auf der Switch umständlich
- ➖ Schlechte Verlierer mindern Spielspaß in der Runde
- ➖ Raumbeitritt teils schwierig

Wertung

8

Innovativer Multiplayer-Spaß, der perfekt in die aktuelle Zeit passt – sehr spielenswert!

HYPERBRAWL TOURNAMENT

Milky Tea Studios haben ein Arcade-Sportspiel geschaffen, das seinem brutalen Namen alle Ehre macht.

Mit Hyperbrawl Tournament schickt uns Publisher Milky Tea in den galaktischen Ring. Dabei macht der Titel seinem Namen alle Ehre, denn in diesem nur so vor Adrenalin triefenden Arcade-Sport-Brawler stellt ihr euch Kontrahenten in Zwei-gegen-Zwei-Partien um den Titel des überzeugendsten Hyperbrawlers der Galaxie! Die sogenannte Hypercurve ist eure erste Wahl, wenn es darum geht, den Ball geschickt ins Tor zu bugsieren. Sie ermöglicht es euch nämlich, die Flugbahn des Balls auch noch in der Luft zu beeinflussen. Seid ihr in der Defensive, steht ihr so einem Ball aber nicht machtlos gegenüber, denn an Waffen zur Abwehr mangelt es euch nicht. Immerhin sind wir hier beim Hyperbrawl Tournament! Jeder Charakter rüstet sich im Vorfeld mit einer von vielen Waffen aus, darunter einem Schwert, einem Schild, einem hilfreichen Raketenrucksack oder einem Enterhaken. Ergänzt wird die ganze Ausrüstung durch euren Hyperforce-Zustand. Dieser lässt sich aktivieren, sobald ihr ausreichend Schaden erlitten habt und lässt euch kurzzeitig zum Berserker werden, welcher seine Gegner mit einem einzigen Schlag betäubt. So übertrieben stark, wie sich dieses Gimmick anhört, ist es auch, und das ist nicht per se positiv, vor allem, wenn man auf Empfängerseite steht. Ist man selbst nicht gerade als Einmannarmee unterwegs, bleibt einem meist nichts anderes übrig, als frustriert zuzuschauen, wie der übermächtigen Gegner ein Tor erzielt.

Das Spielprinzip wirkt auf den ersten Blick recht simpel, hat es aber faustdick hinter den Ohren.

Was das Herz begehrt

Bei all der Action dürfen die Charaktere nicht zu kurz kommen. Auch hier bekommt ihr einiges an Auswahl geboten, je nachdem, welchen Spielstil ihr an den Tag legen wollt. Konzentriert ihr euch auf die Abwehr und das Verkloppen eurer Gegner? Dann bietet sich wohl ein Tank-Charakter an, der mehr einsteckt. Wenn ihr allerdings flink sein wollt, um so nahe wie möglich ans gegnerische Tor zu kommen, dann stehen euch auch grazilere Gefährten zur Verfügung. Insgesamt erstreckt sich die Auswahl auf zwölf verschiedene Charaktere mit unterschiedlichen Attributen und Ausstattung. Die Figuren lassen sich, genauso wie euer Waffenarsenal, mithilfe von Skins nach eurem eigenen Geschmack anpassen. Skins könnt ihr euch entweder gezielt aussuchen oder mit etwas Glück aus Lootboxen ergattern. Für beides benötigt ihr Credits, welche ihr im Verlauf

des Spiels jedoch in fairer Menge erhaltet. Zumindest derzeit scheint es offenbar gar keine Echtgeld-Option zu geben – sehr vorbildlich, hoffen wir, dass es dabei bleibt.

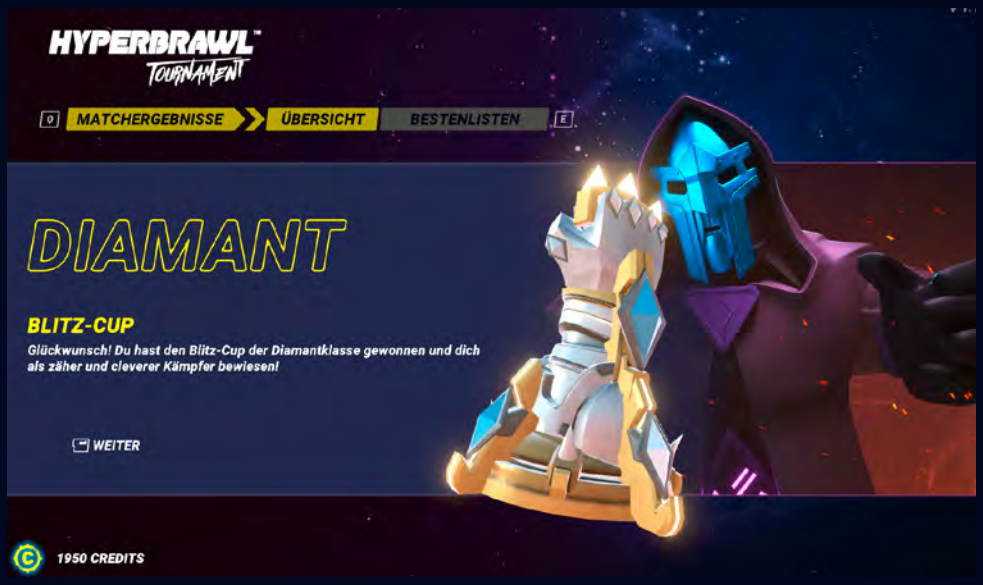
Klein, aber fein

Die zwölf Arenen verfügen allesamt über ihre eigenen Tücken und Kniffe. So stehen euch Hindernisse im Weg, das Zentrum der Arena rotiert oder euch wird kurzerhand der Boden unter den Füßen weggezogen. Je nach Areal müsst ihr eure Taktik anpassen. Leider sind die Arenen allesamt sehr klein, etwas größere Exemplare hätten mehr verschiedene Vorgehensweisen erlaubt und somit geholfen, die Dynamik der Matches zu verbessern. Aktuell verkommen die Gefechte zu oft zu chaotischen Massenschlachten auf engem Raum. Allgemein will sich nicht immer ein wirklicher Gameplay-Flow einstellen. Das Spielgeschehen wie auch die Bewegungen der Charaktere wirken träge. Außerdem geht einem der laute, sich ständig wiederholende Kommentator innerhalb kürzester Zeit auf die Nerven. Wirklich demotivierend sind die Respawn-Punkte der Gegner. Aufgrund der überschaubaren Größe der Arena werden die Feinde direkt vor ihrem Tor gespawnt. Das hat zur Folge, dass eigentlich gute Würfe viel zu oft von einem gerade wieder zum Leben erwachten Spieler abgefangen werden.

Brawl!

In welchen Modi geht es überhaupt zur Sache? Neben einem Arcade-Modus, der euch alleine oder lokal mit Freunden spielen lässt, liegt das Hauptaugenmerk auf der Kampagne sowie dem Online-Modus Blitz-Cup. In der Kampagne gilt es, die Galaxy League sowie den Cosmos Cup zu meistern. Beide Ligen können in verschiedenen Schwierigkeitsgraden bestritten werden und je nachdem, für welchen ihr euch entscheidet, winkt euch am Ende einer Saison ein Siegerpokal aus Bronze, Silber oder Gold. Auch im Online-Modus gibt es Pokale zu gewinnen, welche sich nach euren Siegen in Folge richten. Angefangen bei Bronze, könnt ihr hier nach Silber und Gold auch noch Platin- und Diamant-Schalen ergattern. In der Offline-Kampagne wird eine Partie Best-of-5 gespielt, online hingegen Best-of-3. Was im Online-Modus stört, ist die Tatsache, dass man im Falle zu weniger Mitspieler gezwungen ist, mit Bots in die Matches zu ziehen. Klingt vielleicht nicht schlecht, ernüchtert allerdings nach kurzer Zeit ungemein, denn die KI der Computer-Helfer ist nicht das Gelbe vom Ei und lässt sich zu leicht austricksen. Fraglich ist, warum sich die Match-Konstellationen auf ausschließlich Zwei-gegen-Zwei-Duelle beschränkt. Hier hätte man sich eine Scheibe von Rocket League abschneiden sollen. Der Multiplayer-Klassiker weist ein ähnliches Spielgefühl auf, wahlweise geht es hier aber auch Eins gegen Eins zur Sache. Insgesamt ist Hyperbrawl Tournament ein spaßiges Spiel mit Potential. Nichtsdestotrotz fühlt es sich aktuell noch an wie ein ungeschliffener Diamant. Das Gameplay funktioniert, wirkt bisweilen aber etwas klobig, die Finesse und das Feintuning fehlen. Die Anpassungsmöglichkeiten und Meilensteine wie Pokale motivieren dennoch, und das übertriebene Setting macht Laune. Nur wiederholen sich Spielelemente schon sehr früh und dadurch, dass offenbar zu wenig Leute aktiv online spielen (und die miese KI der Bots), funktionieren die Matches nicht so, wie sie sollten.

Auf eurer individuellen Spielerübersichtskarte ist so einiges an wertvollen Informationen einzusehen, unter anderem auch euer gepimpter Lieblingscharakter.



Pokale gibt es in den verschiedensten Modi zu gewinnen, doch die meisten beschert euch der Online-Modus.

Christian Volynskij & Lukas Schmid

MEINUNG
Christian Volynskij

Hyperaktives Handball, welches aber noch etwas mehr Hyper, Hyper vertragen hätte.

Mit Hyperbrawl Tournament hat Milky Tea einen lustigen Arcade-Sportbrawler erschaffen. Schnell zu begreifen, schwierig zu meistern, aber immer für ein, zwei Ründchen gut. Deshalb ist es umso bedauerlicher, dass man online so selten Mitspieler antrifft. Es macht auf jeden Fall Bock, am eigenen Hypercurve zu arbeiten, um immer spektakulärere Bälle ins Tor zu schmettern. Ich würde es als schade empfinden, wenn Hyperbrawl Tournament den Staub seiner Konkurrenten fressen müsste. Doch um bestehen zu können, muss noch jede Menge Feintuning betrieben werden.

Infos

Termin:	20. Oktober 2020
Genre:	Sportspiel
Hersteller:	Milky Tea Studios
Entwickler:	Milky Tea Studios
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 20 Euro

Pro & Contra

- ✚ Abgedrehtes Setting
- ✚ Genügend Anpassungsmöglichkeiten
- ✚ Verschiedene Herangehensweisen möglich
- ✚ Pokale und Credits als Motivationsfaktoren
- ➖ Spieltempo könnte höher sein
- ➖ Kommentator nach kurzer Zeit nervig
- ➖ Kaum Online-Mitspieler vorhanden

Wertung

6

Kurzweiliges Sportspiel mit viel Potential, das aber noch etwas Feinschliff benötigt

LANDFLIX ODYSSEY

Wirklich gute Spieladaptionen von Filmen und Serien sind rar gesät. Das 2D-Hüpfspiel von Fantastico Studio versucht gar nicht erst, eine ernsthafte Adaption zu sein, sondern parodiert lieber fünf beliebte Serien, ohne deren Handlung nachzuerzählen.Kann das überzeugen?

Wer kennt's nicht: Da will man einmal einen faulen Serienabend genießen, hat Getränke und Knabberzeug schon bereitgestellt, und gerade, als man es sich gemütlich macht, sind die Batterien der Fernbedienung leer. Genau dieses Schicksal erlebt unser Protagonist Larry in Landflix Odyssey. Der bärtige Serienjunkie hat aber glücklicherweise die Lösung des Problems direkt unter dem Sofa liegen: Dank seines Onkels mit dem einprägsamen Namen Good Doc besitzt Larry nämlich zufällig noch fünf grün leuchtende Batterien mit eigenartigen Fähigkeiten.

Als unser rülpsender Protagonist mit der Fernbedienung, ausgestattet mit diesen besonderen Batterien, den Fernseher bedienen möchte, fliegen wir ganz im Stile von Jumanji in das Medium hinein – in diesem Fall landen wir im Serienportal Landflix. Um wieder zu unserem gemütlichen Serienabend auf die Couch zurückzukehren, brauchen wir die fünf Batterien, die jedoch in fünf verschiedene Serien verstreut wurden. Das jedenfalls verraten uns Onkel Good Doc und dessen Kollege Evil Doc, die sich ebenfalls im Streaming-Dienst befinden. Irgendwie beschleicht uns das Gefühl, dass nicht jeder der beiden Wissenschaftler mit offenen Karten spielt …

Die absurde Vorgeschichte wird mit wenigen Bildern in einem kurzen Intro zusammengefasst. Für den Rest des Abenteuers müssen wir uns mit wenigen Textkästen zufriedengeben. Das ist aber nicht weiter schlimm, da die Story zu keinem Zeitpunkt wirklich interessant oder lustig wird. Der Humor in Landflix Odyssey erinnert eher an Kindergartenwitze (oder an Rick & Morty), wenn unser Protagonist zu fünften Mal mitten in der Konversation rülpst.

Auch Trash kann Müll sein

Im Laufe unseres Abenteuers bereisen wir folgende fünf Serien: Stranger Things, Game of

Die trashige und dabei nicht einmal besonders lustige Geschichte lässt uns des Öfteren an die Stirn fassen – immerhin nimmt sie nicht so viel Raum ein.

Mal in der Wüste, auf einer Eismauer oder doch im Untergrund: Die Umgebungen sind zwar abwechslungsreich, jedoch meist recht langweilig gestaltet.

Thrones, Daredevil, Breaking Bad und The Walking Dead. Wir müssen dabei aber keine Angst vor wirklichen Spoilern haben, da die Geschehnisse weit weg von jeglichen Serieninhalten sind. Beispielsweise hat Jon Schnee weder in der Serie Game of Thrones noch in der Buchvorlage eine Burg auf der riesigen Eismauer und Königin Cersei kontrolliert unseres Wissens nach nicht die weißen Wanderer. Wer aber keine der Serien gesehen hat, wird kaum Anspielungen verstehen und das Lachen bleibt angesichts des ohnehin schon dürftige Humors vollends auf der Strecke. Die Scherze, die dann übrig bleiben, sind die Jokes über die Blindheit des Superhelden Daredevil. Platformer-typisch bewegen wir uns in einer 2D-Welt von links nach rechts, überwinden Hindernisse und überwältigen Gegner. Unser Protagonist Larry hat für letzteres Unterfangen eine sehr spezielle Angriffstaktik parat: Um unseren Gegenüber niederzustrecken, müssen wir ihm als erstes auf Knopfdruck ins Gesicht rülpsen. Der Geruch unseres Bäuerchens lässt offensichtlich selbst gestandene Männer wanken, woraufhin wir nur noch in Super-Mario-Manier auf den Kopf des Kontrahenten springen müssen. Ob das nach dem hundertsten Gegner noch witzig ist, sei mal dahingestellt, spielerisch funktioniert diese Mechanik jedoch überraschend gut. Jedoch wird aber diese Attacke in manchen Welten überflüssig. In den unterschiedlichen Serien erhalten wir nämlich weitere Fähigkeiten, die den starken Mundgeruch unseres Protagonisten noch übertreffen. Wieso sollten wir Gegner umständlich anrülpsen, um sie kurz zu verwirren, wenn wir in der The-Walking-Dead-Welt Widersacher einfach mit Daryls Armbrust abschießen können? Beim Breaking-Bad-Verschnitt müssen wir uns wiederum auf die Magenluft verlassen, da wir hier lediglich Drogen einwerfen können, um kurzzeitig alles in Zeitlupe zu erleben. Diese spezifischen Fähigkeiten können wir nur in den jeweiligen Welten einsetzen, wodurch die Gameplay-Möglichkeiten begrenzt bleiben. Genretypische Skills wie Wall-Runs oder Dashes suchen wir vergeblich.

Acht bis neun Level sind für jede Serie spielbar, zwei davon Bosskämpfe. Dabei zeigt Landflix Odyssey seine größte Stärke. Die Endgegner sind kreativ sowie unterhaltsam und werden von Serie zu Serie stärker, sind dabei aber kaum unfair. Insgesamt steigert sich der Schwierigkeitsgrad im Laufe des Spiels nicht zu stark, ist aber trotzdem angenehm herausfordernd. Wer aufmerksam die Levels erkundet und versteckte Eingänge sucht, findet außerdem besondere Gegenstände, mit denen sich für jede Welt ein Extra-Level freischalten lässt. Diese unterscheiden sich spielerisch jedoch kaum vom Rest.

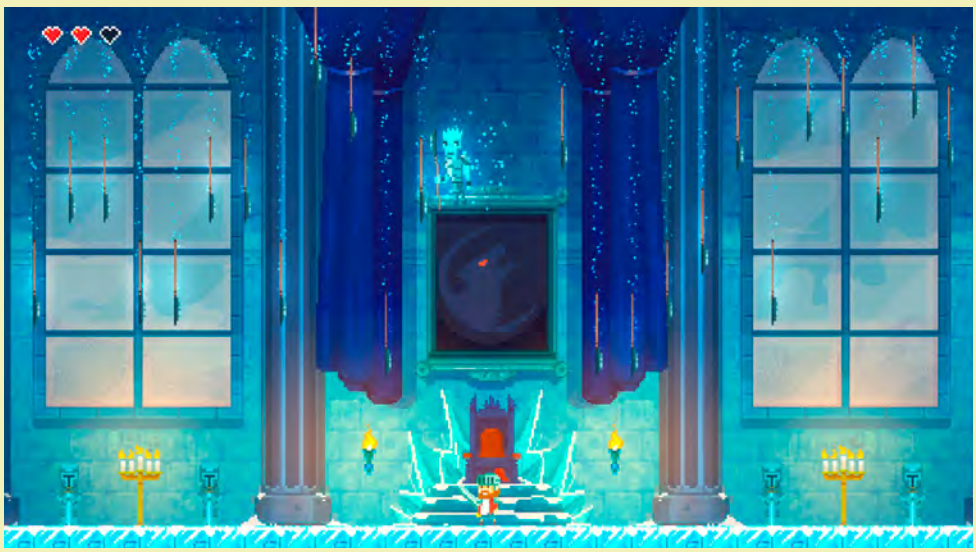
Die Umgebungen sind aufgrund der fünf verschiedenen

In der Breaking-Bad-Welt ist unsere Spezialfähigkeit das Einnehmen von Drogen. Dadurch sehen wir für kurze Zeit alles in Zeitlupe.

Serien sehr abwechslungsreich. Während wir in Game of Thrones auf der eisigen Mauer herumkraxeln, bewegen wir uns in Breaking Bad in einer US-amerikanischen Wüste umher. Mit Pixel-Schönheiten wie Celeste kann sich Landflix Odyssey aber keinesfalls messen. Der recht austauschbare Soundtrack (die Original-Musikstücke tauchen nicht auf) schafft es nicht, mehr als nur im besten Fall durchschnittlich zu klingen.

Das beste Wort, um Landflix Odyssey zusammenzufassen, ist „okay“. Die Grafik ist okay, der Soundtrack ist okay, selbst das Gameplay ist okay. Die einzigen Ausreißer sind die spaßigen Bossgegner und die dämliche, von Pipi-Kacka-Humor geprägte Story. Wer Indie-Perlen wie Celeste noch nicht gespielt hat, ist damit besser bedient.

Alexander Bernhardt & Philipp Sattler



Die Bossgegner sind nicht nur überraschend schön gestaltet, sondern auch angenehm herausfordernd.

MEINUNG
Alexander Bernhardt

Eins dieser Spiele, an die ich mich in ein paar Jahren kaum noch erinnern werde.

Landflix Odyssey hat keine spannende Geschichte, so viel ist klar. Auch der Humor mit all dem stupiden Rülpsen ist bestenfalls Geschmackssache. Selbst die Witze, die auf den Serien basieren, riefen bei mir nicht einmal einen müden Schmunzler hervor. Eindeutig besser ist da schon das Gameplay gelungen, welches aber im Vergleich zu anderen Platformern zu repetitiv, uninspiriert und eintönig daherkommt. Die einzigen Lichtblicke von Landflix Odyssey sind also letztendlich die toll gestalteten Bosskämpfe. Leider rettet dieser gut funktionierende Part das Spiel auch nicht mehr aus unteren Wertungsbereich.

Infos

Termin:	27. November 2020
Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Fantastico Studio
Entwickler:	Fantastico Studio
Sprache:	Englisch
Text:	Englisch
USK-Freigabe:	ab 18 Jahren
Preis:	ca. 14,50 Euro

Pro & Contra

- ✚ Herausfordernde, toll gestaltete Bosskämpfe
- ✚ Abwechslungsreiche Umgebungen
- ✚ Verschiedene, teilweise spaßige Gadgets in den unterschiedlichen Serien …
- ➖ … die jedoch nicht in andere Welten im Spiel übernommen werden
- ➖ Misslungene Story
- ➖ Gameplay insgesamt eher rudimentär
- ➖ Sehr infantiler Humor
- ➖ Austauschbare Musik

Wertung

5

Spielerisch nur Ware vom Fließband, erzählerisch ein großer Reinfall

MARS HORIZON

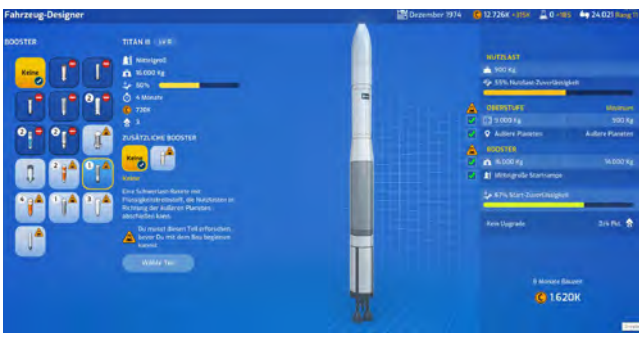
In Mars Horizon spielen wir die größten Errungenschaften der menschlichen Raumfahrt selbst nach.

Der Weltraum – unendliche Weiten. Wir schreiben das Jahr 2021. Noch nie hat ein Mensch den Mars betreten. Jedenfalls nicht in der Realität! In Videospielen wurde der rote Planet schon des Öfteren bereist. Solche Abenteuer sind jedoch im Science-Fiction-Genre angesiedelt, Realismus trifft man da selten. Diese Lücke versucht das Entwicklerstudio Auroch Digital nun zu füllen. In Zusammenarbeit mit der europäischen und britischen Raumfahrtorganisation erschufen sie die Wirtschaftssimulation Mars Horizon, in der wir die wichtigsten Errungenschaften der menschlichen Raumfahrt nachspielen können. Aber auch Zukunftsereignisse sind spielbar! Ein Ziel sticht dabei vor allem hervor: die erste bemannte Marslandung. Bevor wir uns aber in die endlosen Gefilde des Alls aufmachen, wählen wir eine der fünf möglichen Raumfahrtorganisationen aus. Das ändert nicht nur unser Logo, sondern hat langfristige Auswirkungen auf das Spielgeschehen. So ist die ESA, die Europäische Weltraumorganisation, um ein paar diplomatische Attribute reicher, während die NASA mehr Unterstützung vom Staat erhält, wenn sie Meilensteine wie die bemannte Mondmission als erste Nation abschließt. Außerdem wählen wir zwischen drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden, wodurch wir hauptsächlich das Konkurrenzverhalten der anderen Organisationen verstärken. Nach diesen Voreinstellungen stürzen wir uns auch schon ins Jahr 1954: Dort beginnt unser Abenteuer aber noch sehr gemächlich, da uns ein umfangreiches und sehr textlastiges Tutorial begrüßt. Der Infogehalt ist aber auch bitter nötig! Mars Horizon kann Spieler nämlich schnell mit all den Fachbegriffen überfordern. Zu Beginn vergessen wir zudem gerne, welches Symbol welche Bedeutung hat. Nach ein paar Stunden Einspielzeit sind die wichtigsten Zeichen aber verinnerlicht, da wir eigentlich im Großen und Ganzen immer dasselbe machen: Missionen abschließen.

Space Oddity

Der erste Satellit in der Erdumlaufbahn, die bemannte Mondlandung, oder auch das erste Tier im Weltall: All das sind potenzielle Aufgaben, die wir im Laufe unserer Raumfahrt-Laufbahn abschließen und als Missionen aufgetragen bekommen können. Bevor wir aber die Raketen zünden, sind einige Vorkehrungen abzuschließen. Um eine Mission überhaupt anzunehmen, muss diese erst erforscht werden. Die dazu nötigen Forschungspunkte erhalten wir monatlich. Bei manchen abgeschlossenen Aufgaben erhalten wir zudem für bestimmte Zeit einen zusätzlichen Forschungspunkte-Boost. Viel steckt hinter dem Forschen aber nicht. Wir wählen lediglich die Forschung, der Rest läuft automatisch ab. Sobald dieser Prozess beendet ist, beschäftigen wir uns mit dem Bau der Rakete – sofern wir schon die nötigen Gebäude besitzen. Wenn wir die erforderlichen Institutionen erforscht haben, bauen wir sie in unserer Basis auf. Dabei müssen wir jedoch beachten, wo welches Haus steht. Unsere Raketentestrampe fühlt sich nämlich neben dem Mission-Control-Gebäude gar nicht wohl. Wenn wir die beiden architektonischen Meisterwerke nebeneinanderstellen, bekommen wir weniger Forschungspunkte pro Monat. Dafür ist die Testrampe neben dem Fahrzeughangar sehr nützlich, da die Dauer der Raketenherstellung

Der Aufbau der eigenen Basis sorgt mitunter für Frust. Manche Gebäude lassen sich nicht umplatzieren und bekommen Mali, wenn sie falsch stehen.

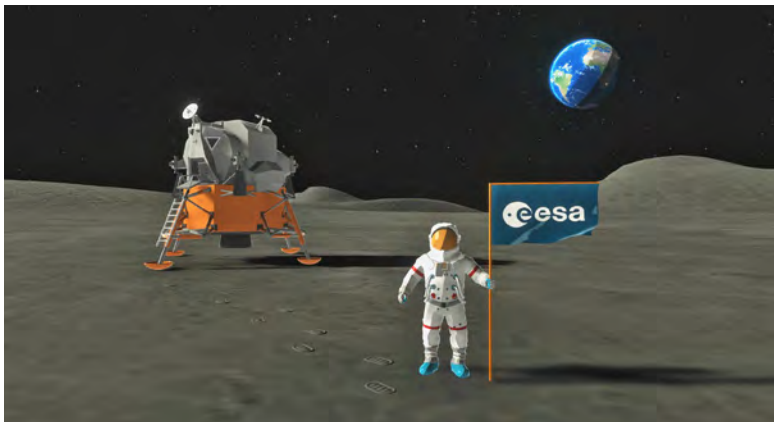


In Mars Horizon werden die Raketen sehr simpel aus Oberstufe und Booster zusammengebaut. Eine Herausforderung sucht man hier vergeblich.

dann um ein paar Prozentpunkte sinkt. Wer sich am Anfang des Spiels verbaut hat, kann für Geld die Häuser nachträglich umstellen. Ein kompletter Neubau der Basis ist jedoch nicht möglich, da sich einige Institutionen nicht verschieben lassen. Perfektionisten können also nie die „bestmögliche“ Basis erbauen, wenn sie keine hellseherischen Fähigkeiten besitzen. Zumindest nicht im ersten Spieldurchlauf, und solange man nicht alle Gebäude in- und auswendig kennt. Sobald das Gebäude steht, ist es auch direkt voll funktionsfähig. Wissenschaftler oder andere Mitarbeiter können nicht frei angeheuert werden, lediglich die Astronauten sind wählbar. Neben kleinen Perks wie „fünf Prozent mehr Forschungsgewinn nach einer abgeschlossenen Mission“ bringen diese aber nicht viel Auswirkung auf das Spielgeschehen mit. Unsere Raketenpassagiere kosten auch ein klein wenig Geld, aber um die Scheine müssen wir uns kaum sorgen. Der Staat fördert uns nämlich monatlich. Je erfolgreicher wir sind, desto mehr Geld erhalten wir. Ins Minus können wir aber nicht kommen, genauso wenig sind Schulden in Mars Horizon existent. Wenn unser Konto leer ist, warten wir zwei oder drei Monate und schon sind wir wieder flüssig. Bei manchen Missionen erhalten wir außerdem den einen oder anderen Euro extra. Herausfordernd ist Mars Horizon deshalb definitiv nicht.

Starman

Nachdem die Mission erforscht wurde und die nötigen Gebäude einsatzbereit sind, können wir uns bald dem Flugkörper widmen! Lediglich die Forschung für die Maschine selbst muss noch abgeschlossen werden. Danach kümmern wir uns endlich um den Bau der Rakete! Dieser erfolgt aber nicht so schön frei wie im Spiel Kerbal Space Program, bei dem wir das monströse Stück Technik komplett selbst gestalten können, sondern beschränkt sich auf das Zusammensetzen der Oberstufe und des Boosters. Dadurch können wir zwar historisch und physikalisch akkurate Raketen bauen, herausfordernd oder motivierend ist das allerdings kaum. Auch hier werden wir mit allerlei Fachbegriffen beworfen, diese können wir aber getrost ignorieren. Wer sich für Weltraumtechnik und historische Ereignisse in diesem Zusammenhang interessiert, kann sich in der sogenannten Spacepedia zu jeglichen Themen schlau machen. Hier wird so ziemlich jeder Fachbegriff ausführlich erläutert und teils mit Fotografien bebildert. Vor allem hier merkt man die Zusammenarbeit des Entwicklerstudios mit der ESA an. Ist der Bau abgeschlossen, werden noch letzte Vorkehrungen beschlossen: Welche Astronauten treten den Flug an, welches Training soll die letzten paar Monate vor Start intensiviert werden und wann genau ist der Flugtermin?



Die Mondlandung ist auch in Mars Horizon ein ganz besonderer Moment. In unserem Durchlauf haben jedoch nicht die US-Amerikaner, sondern die Europäer das Space Race gewonnen.

Life on Mars

Jetzt ist es soweit: Die Rakete ist bereit für den Start. Mars Horizon inszeniert den Abflug sehr stilsicher mit einer Comic-ähnlichen Grafik. Bei unserem ersten Flugkörper sind wir noch ganz aufgeregt, voller Stolz sehen wir zu, wie unsere Rakete in einer kleinen Zwischensequenz gen Himmel steigt. Bei der zweiten machen wir das auch noch, vielleicht auch bei der dritten. Bald wird es aber zu repetitiv, da die Raketenstarts immer dieselbe Animation haben. Ist unser Flugkörper im All angekommen, werden verschiedene Phasen eingeleitet. Ein Flug zum Mars dauert beispielsweise ein paar Monate, während die Satellitenausrichtung in der Erdumlaufbahn direkt geschieht. Damit die Mission erfolgreich verläuft, müssen wir lediglich das eine oder andere logikbasierte Rätsel lösen. Hier liegt die größte Herausforderung in Mars Horizon, wobei selbst diese immer gleichen Knobeleien selten wirklich schwierig sind. Sobald die letzte Aufgabe abgeschlossen ist, sacken wir unsere Belohnung ein. Je nach Mission erhalten wir Geld, Forschungs- oder Unterstützungspunkte, damit uns der liebe Staat finanziell noch mehr unter die Arme greift. Unsere Belohnung fällt besonders hoch aus, wenn wir die ersten waren, die einen bestimmten Meilenstein der Raumfahrtgeschichte vollendet haben. Der erste Satellit, das erste Tier im All, der erste Vorbeiflug am Mars und so weiter. Besonders das Space Race zum Mond ist spannend! Dabei war das erst der Anfang: Das große Ziel in Mars Horizon ist, wer hätte es gedacht, die bemannte Marslandung. Da die Missionen aber immer nach Schema F ablaufen und kaum Abwechslung geboten wird, ist die Motivation, den roten Planeten zu erreichen, kaum vorhanden. Nur wenige Details ändern sich. Manchmal gibt es beispielsweise Missionen, bei denen wir mit anderen Weltraumorganisationen zusammenarbeiten. Das verändert aber eigentlich nichts, es werden nur die entstehenden Kosten geteilt. Insgesamt lässt sich sagen, dass Mars Horizon für jeden Hardcore-Weltraum-Fan ein wunderbarer Einblick in die Welt der Raumfahrt ist. Die Macher haben sich viel Mühe gegeben, ein detailreiches und historisch akkurates Videospiel zu gestalten. Die schiere Zahl an Fachbegriffen kann aber anfangs überfordern und die immer gleichen Missionen werden bald langweilig. Wer nach einem neuen Spiel im Stile von Kerbal Space Program gesucht hat, wird hier aber leider nicht fündig. Mars Horizon bietet hingegen ein eher entspanntes Spielprinzip. Interessierte genießen es, nebenbei viel über Raumfahrt und die Technik dahinter zu lernen. Auf Dauer ist es allerdings doch ziemlich eintönig und trocken.

Alexander Bernhardt & Philipp Sattler

MEINUNG
Alexander Bernhardt

Pädagogisch auf jeden Fall wertvoll, spielerisch aber nicht immer spaßig

Mars Horizon erinnert ein bisschen an die frühe Schulzeit. Da hat man noch die Motivation zum Lernen, alles ist so neu. Irgendwann wird die immergleiche Paukerei aber zum tristen Alltag. In Mars Horizon saugt man anfangs alles auf wie ein Schwamm, man lernt viele der Fachbegriffe zu verstehen und dadurch fühlt man sich auf einmal so gebildet! Da die Missionsabläufe aber immer gleich sind, durchschaut man schnell die Spielmechanik und merkt, dass man das Fachchinesisch nicht wirklich für den Erfolg braucht. Das Gameplay ist einfach nicht fordernd genug, um den vorgegaukelten Realismusgrad zu erreichen. Dennoch macht der Titel trotz seiner Macken durchaus Spaß. Vor allem Weltraum-Nerds werden hier glücklich.

Infos

Termin:	17. November 2020
Genre:	Simulation
Hersteller:	The Irregular Corporation
Entwickler:	Auroch Digital
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Preis:	ca. 18 Euro

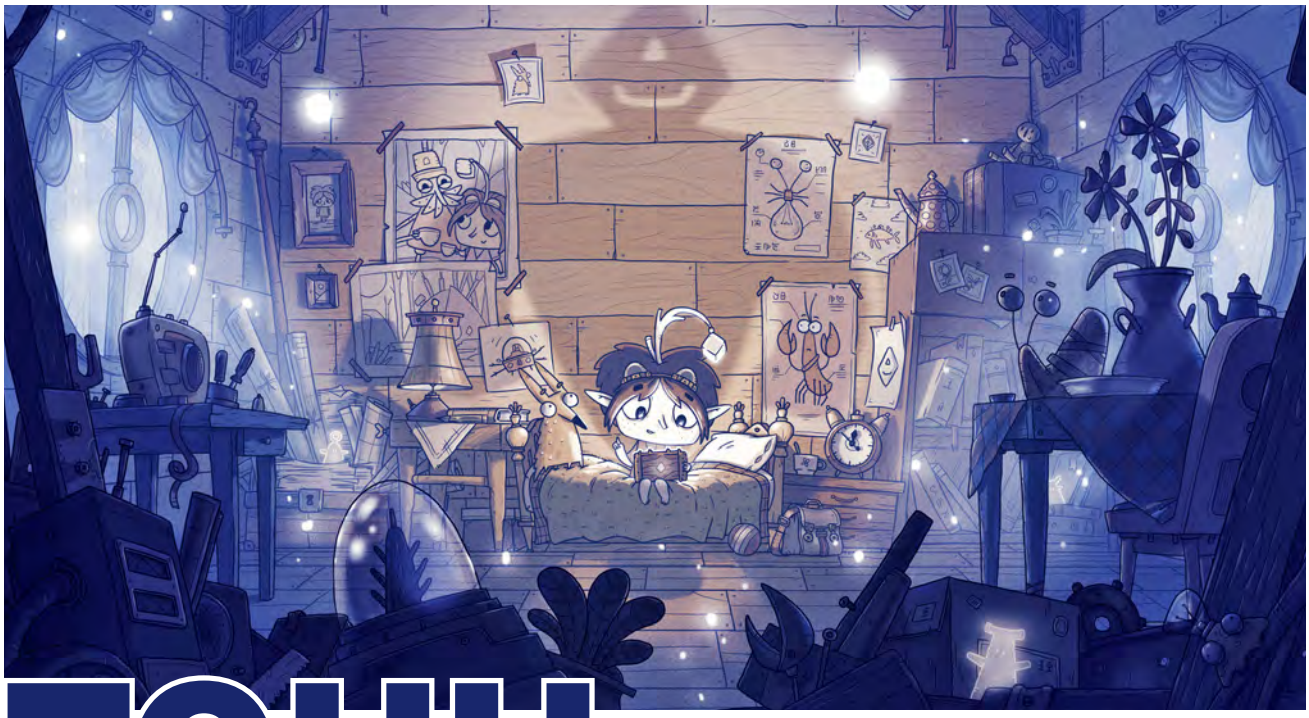
Pro & Contra

- ✚ Realistische Wirtschaftssimulation und Weltraumsimulation
- ✚ Die Spacepedia ist unglaublich ausführlich
- ✚ Umfassendes Tutorial
- ✚ Schöne Animationen ...
- ➖ ... die sich aber wiederholen
- ➖ Repetitiver Missionsablauf sorgt für Langeweile

Wertung

6

Realistische, aber auch trockene Wirtschaftssimulation mit Raumfahrtthematik



TOHU

Mit Tohu begeben wir uns in ein wundersames Adventure voller Fischplaneten(!), auf denen wir verschiedene Rätsel lösen.

Im handgezeichneten Adventure Tohu spielen wir das Mädchen. Welches Mädchen? Nun, wir haben keinen Namen, alle nennen uns nur „das kleine Mädchen“. Mit Hilfe unseres besonderen Haarschmucks, einem weißen Würfel, können wir uns jedenfalls in einen großen, starken Roboter verwandeln. Da beide Spielfiguren über eigene Fähigkeiten verfügen, lassen sich mit unseren zwei Protagonisten auf diese Weise jede Menge verschiedener Rätsel lösen.

In die Fischwelten abtauchen!

In Tohu befinden wir uns nicht auf unserem Planeten Erde, sondern wir reisen zu verschiedenen Fischplaneten. Was ein Fischplanet sein soll? Na, das sind eben riesige Fische, auf denen Leben entstanden ist und die im Weltall herum ... fliegen? Herumschwimmen? So verrückt wie die interstellaren Fischplaneten ist auch der Rest der gesamten Spielumgebung gestaltet und wenig sieht aus, wie wir es von der Erde gewohnt sind. Oft handelt es sich bei den Einwohnern dieser schrägen Galaxie um eine Mischung aus Gegenstand und Geschöpf, auch nicht selten finden wir komplett neue Tierarten und so gut wie alles hat ein Gesicht oder mindestens Augen! Dazu wird vieles im Spieluniversum mittels Dampfmaschinen oder improvisierter Technik betrieben, was stark an Welten aus dem Steampunk-Genre erinnert.

Viele der kreativen Gestaltungsideen brachten uns zum Schmunzeln, da sie oft unerwartet auftauchen und weil ein Großteil knuffig-witzig gezeichnet ist. Doch nicht nur die Kreaturen wurden mit viel Kreativität gestaltet, auch die Fischwelten an sich sind abwechslungsreich. Die meisten der in der Galaxie herumschwebenden „Planeten“ halten ganz eigene Mechanismen bereit, die sich offenbaren, während wir die Gegend entdecken. Beispielweise steht auf einer Welt eine Uhr, an der wir die Zeit vor und- zurückdrehen können und je nachdem, in welcher Zeit wir uns befinden, sehen der Fischplanet und seine Bevölkerung völlig anders aus.

Die Charaktere, die wir treffen, wurden nicht klassisch vertont, sondern kommunizieren über unverständliches, stets zur jeweiligen Figur passendes Kauderwelsch. Also lesen wir die Dialoge mit den Personen in Sprechblasen. Alle Gesprächspartner kommen, genauso wie die Welten und

Dieser gierige Händler zieht gerade einer Kundin geschickt das Geld aus der Tasche. Ob wir von ihm wohl bekommen, was wir wollen?

Nicht nur Fische, sondern auch einige andere Meereslebewesen fungieren als Planeten. Jeder von ihnen ist kreativ und einzigartig umgesetzt!

Der alte Mann ist nicht zufrieden mit seiner kleinen Eidechse, also versuchen wir, aus ihr einen waschechten Drachen zu machen.

Kaugummi-Automaten kennt jeder – das Modell im Spiel beinhaltet jedoch keine Süßigkeiten, sondern Maulwürfe. Richtig gelesen: Maulwürfe.

die Tiere, einzigartig daher, sowohl was deren Aussehen betrifft, als auch deren Persönlichkeit. Ob es sich nun um einen verwirrten Wissenschaftler handelt oder einen alten Mann, der aus seiner Eidechse einen Drachen machen will – die Figuren bleiben garantiert im Gedächtnis!

Ach du heilige Maschine!

Die verschiedenen Fischplaneten besuchen wir jedenfalls, da ein fieser kleiner Gauner in einer schwarzen Robe unsere wertvolle, heilige Maschine zerstört hat. Was es mit dieser Gerätschaft auf sich hat, erfahren wir im Laufe des Spiels, jedoch ist an dieser Stelle nur wichtig: wir müssen unser Heiligtum reparieren! Um das nötige Werkzeug zu bekommen, reisen wir zu den verschiedenen Planeten. Auf diesen angekommen, treffen wir jedes Mal auf verschiedene Hindernisse. Bei unserem ersten Besuch wollen wir unseren alten Freund besuchen, einen verwirrten Wissenschaftler. Der ist jedoch so verwirrt, dass er sich gar nicht an uns erinnert! Um seinem Gedächtnis auf die Sprünge zu helfen, müssen wir in seine Werkstatt eindringen und ein Bild finden, auf dem das kleine Mädchen und er zu sehen sind. Dies ist jedoch einfacher gesagt als getan!

Nicht nur hat der alte Kauz einige versteckte Mechanismen als Vorsichtsmaßnahmen eingebaut, nein, auch pure Muskelkraft wird gebraucht. Zum Glück können wir uns in den starken Roboter Cubus verwandeln, der die Kraftproben mit Leichtigkeit bewältigen kann. Das Zusammenspiel der zwei Hauptcharaktere kommt bei der Lösung der Rätsel immer wieder zum Einsatz. Während unser starker Konterpart sich um die eher gröbere Arbeit kümmert, klettern wir als kleines Mädchen auf verschiedene Objekte und reden mit den Einheimischen. Jedoch besteht der Kern des Gameplays nicht daraus, Dinge hochzuheben und irgendwo herumzuklettern, sondern aus Rätseln in bester Point-&-Click-Manier. Deren Anspruch reicht von „ach, das war's schon?", bis hin zu „Oh mein Gott, ist das Spiel so schwer, oder bin ich einfach nur dumm!?". Je nachdem, wie dämlich oder schlau wir uns anstellen, beißen wir uns an Rätseln die Zähne aus oder bestaunen ganz entspannt die exotische Welt, während unser Gehirn kaum in Anspruch genommen wird. Es sei noch gesagt: Auch auf der Nintendo Switch (und den anderen Konsolen) wird das Adventure per Mauszeiger gesteuert, was nach kurzer Eingewöhnungsphase jedoch gar nicht stört.

Point & Schick!

Selbst, wenn die Aufgaben hier und da nicht sonderlich knifflig ausfallen, sind sie fast immer sinnvoll in die Spielwelt eingebunden. Ob wir nun unserem alten Freund mit seinem Gedächtnis helfen, oder uns geschickt in das Lager eines gierigen Händlers schleichen müssen, die Quests werden durch die kreative Präsentation nie langweilig. Die begleitende Musik fällt zwar nicht sonderlich auf, untermalt jedoch passend die Atmosphäre.

Wer Rätselspaß und klassische Point-&-Click-Unterhaltung mag und in eine fremde Welt abtauchen möchte, wird mit Tohu ein paar wunderschöne Stunden verbringen!

Yannik Cunha & Philipp Sattler

Die Quests sind abwechslungsreich gestaltet. Es gibt sogar eine Stealth-Einlage!

MEINUNG
Yannik Cunha

Eigentlich bin ich kein Rätsel-Experte, Tohu habe ich trotzdem genossen!

Ich bin wirklich nicht als Rätselmeister bekannt. Durch meine nicht vorhandene Geduld wird ein Rätsel, wenn ich zu lange daran sitzen muss, schnell zur persönlichen Tortur. Dieser Umstand hilft nicht unbedingt dabei, dass sich die Sache schneller löst ... Trotzdem habe ich Tohu genossen, denn die Präsentation des Spiels ist so unglaublich eigen und schön, dass die Welt mich schnell ihr ihren Bann gezogen hat. Dazu sind die meisten Rätsel nicht wirklich schwierig, und wenn mir dann doch mal der – zugegebenermaßen sehr kurze – Geduldsfaden riss, holte ich mir einfach über das Hauptmenü einen Hinweis. So konnte ich die kreativen Fischwelten in meinem Tempo genießen, ohne einen Wutanfall zu bekommen. Für mich ist Tohu wie eine Ausstellung in einem wunderlichen Museum, verbunden mit Rätseln, die ich lösen muss, um mehr Kunstwerke zu sehen.

Infos

Termin:	28. Januar 2021
Genre:	Adventure
Hersteller:	The Irregular Corporation
Entwickler:	Fireart Games
Sprache:	Kauderwelsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Preis:	ca. 13 Euro

Pro & Contra

- ✚ Schöne Präsentation
- ✚ Kreative Rätsel
- ✚ Einzigartige Spielwelt
- ✚ Logische Rätsel, die passend implementiert sind
- ✚ Schönes Zusammenspiel aus Cubus und dem Mädchen
- ➖ Für Genre-Experten zu einfache Rätsel
- ➖ Story ist insgesamt nicht so interessant

Wertung

8

Die einzigartige, hübsche Spielwelt ist der Star des niedlichen Adventures!

NACHSPIEL

Spielspaß über den Release hinaus: Hier testen wir DLC-Inhalte und kehren zu Spielen zurück, die sich seit dem Release-Test weiterentwickelt haben.

Das Rogue-like Dead Cells lebt weiter! Mit Fatal Falls ist ein zweiter kostenpflichtiger DLCs erschienen – eine gute Gelegenheit, um alle drei Erweiterungen in Augenschein zu nehmen.

Der ewige Kreislauf des Lebens und Sterbens wird in wenigen Genres so zelebriert wie im Rogue-like. Auch Dead Cells verschreibt sich voll und ganz dem „eine Runde noch“-Phänomen: Ihr werdet nach jedem Tod wiedergeboren und versucht, von einer verfluchten Insel zu entkommen. Da ihr stetig neue Ausrüstung freischaltet, die dann im Item-Pool Platz findet, gleicht nicht nur kein Run dem anderen, ihr erhöht auch Schritt für Schritt eure Erfolgschancen, entdeckt Synergien und erkundet neue Bereiche. Wir gaben Dead Cells im Sommer 2018 gute acht von zehn Punkten und kehren jetzt auf die Insel zurück, um uns anzuschauen, was seitdem passiert ist. Den Anfang macht der erste DLC – und er ist kostenlos!

Rise of the Giant

Wenn ihr Dead Cells besitzt, könnt ihr den DLC Rise of the Giant einfach kostenlos aus dem eShop laden. Er erweitert das Grundspiel um vier neue Areale und zwei Bosse – einer davon der geheime „richtige“ Endboss des Abenteuers. Die Inhalte richten sich vor allem an die Experten unter den Dead-Cells-Spielern, wer gerade erst mit dem Rogue-like angefangen hat, wird diese also vermutlich eine ganze Weile nicht zu Gesicht bekommen.

Wer die Umgebung in den neuen Bereichen unter die Lupe nimmt, findet wieder so einige Hinweise auf die kryptische Hintergrundgeschichte.

Die Sense, eine der neuen Waffe aus The Bad Seed, richtet unheimlich viel Schaden auf großem Raum an. Dafür sind die Angriffe aber sehr langsam.

Auch das Eisenrohr ist eine neue Nahkampfwaffe aus den DLCs. Jedes Kriegsgerät hat andere Vor- und Nachteile, die Nutzung macht in den meisten Fällen Spaß.

Die Küste im DLC Fatal Falls ist schön gestaltet, die dicken Gegner hier links im Bild sorgen aber noch für den einen oder anderen ärgerlichen Bug.

Aber das Herunterladen lohnt sich freilich trotzdem, immerhin kostet die Erweiterung nichts und verlängert das Vergnügen am Spiel deutlich. Weiter also zum zweiten DLC!

The Bad Seed

Die zweite Erweiterung für Dead Cells kostet circa fünf Euro und liefert mehr Inhalte im ersten Spieldrittel: zwei Level, die von der Promenade der Verdammten aus erreicht werden, sich auf unheimliche Pflanzenwesen und Insekten konzentrieren, ein neuer Boss und einige zusätzliche Waffen sowie Items. Insgesamt steckt hier etwas weniger drin als im kostenlosen ersten DLC, der Alternativweg sorgt aber ohne Frage für die nötige Abwechslung innerhalb der ersten Gebiete im Spiel. Die neuen Feinde sind interessant gestaltet und vor allem der Bereich Arboretum versprüht Flair (allerdings auch Pilzsporen). Besonders interessant ist die Sense, eine der neuen Waffen: Sie belegt eure beiden Ausrüstungsslots und richtet massiven kritischen Schaden an, wenn ihr mit beiden Klingen abwechselnd angreift. Da so ein Schwung aber viel Zeit braucht, ist das Risiko, getroffen zu werden, hoch! Das Fazit: Guter neuer Content zu einem kleinen Preis.

Fatal Falls

DLC Nummer drei ist erst Ende Januar 2021 erschienen. Fatal Falls kostet genau so viel wie The Bad Seed, also etwa fünf Euro. Dafür bekommt ihr in diesem Paket Zugang zu neuen Bereichen und Alternativrouten in der Mitte des Spiels. Nach dem Download der drei Erweiterungen sind nun also alle Stationen eurer Reise mit frischen Herausforderungen aufgepolstert! Auch hier stecken zwei neue Level sowie ein neuer Boss und einige zusätzliche Ausrüstungsoptionen zum Erkunden und Freischalten drin. Besonders spaßig ist dabei das erste der beiden frischen Levels, bei dem man in luftigen Höhen gegen Schlangenwesen kämpft und Fallen ausweicht – oder diese nutzt, um den Feinden eins auszuwischen! Nicht ganz so viel Begeisterung ruft hingegen das zweite Areal hervor, aus dem einfachen Grund, dass es hier zu Bugs kommt. Eine neue Art Gegner beherrscht Zauber, die für ein unfreiwilliges Game Over sorgen können. Wir etwa hatten den Feind getötet, sein Teleportationszauber hinderte uns jedoch, den Ort, an dem wir uns befanden, zu verlassen. Auch ein Neuladen half nichts, der Run war vorbei – sehr ärgerlich. Auch zu Abstürzen kann es kommen, wenn eine magische Barriere zu einem ungünstigen Moment auf ein Wurfgeschoss des Spielers trifft. Die Entwickler reagieren aber gewöhnlich sehr schnell und beheben das Problem vermutlich in Kürze. Trotz dieses kleinen Wermutstropfens ist auch Fatal Falls zu empfehlen, beziehungsweise alle drei Erweiterungen zu Dead Cells.

Katharina Pache

Dieses Ungetüm sieht zwar aus wie ein Boss, ist aber nur ein Zwischengegner. Ihr trefft es in den neuen Bereichen des zweiten DLC The Bad Seed.

MEINUNG
Katharina Pache

Es hat mich wieder: Die DLCs zu Dead Cells haben meine Leidenschaft neu entzündet.

Seit dem Test vor über zwei Jahren habe ich das Spiel tatsächlich nicht mehr angerührt. Aber nun, anlässlich des DLC Fatal Falls, führte ich mir gleich alle drei Erweiterungen zu Gemüte. So viel neues Zeug! Dass eine der drei Erweiterungen kostenlos ist, finde ich klasse, wäre natürlich auch schön, wenn das bei The Bad Seed und Fatal Falls auch so wäre, aber das Preisleistungsverhältnis geht in Ordnung. Alleine, was ich jetzt schon wieder für eine Zeit in das Abenteuer gesteckt habe! Es gibt wenige Indie-Games, die so ein tolles Kampfsystem ihr Eigen nennen können. Jeder Schlag, jeder Stich oder Schuss hat richtig Wucht und so ist man auch bereit, immer und wieder von vorne zu starten – gespannt, welche Bewaffnung der Zufallsgenerator nun für einen bereit hält. Daumen hoch für Dead Cells und die DLCs!

Infos

Termin:	26. Januar 2021 (Fatal Falls)
Genre:	Action
Hersteller:	Motion Twin
Entwickler:	Motion Twin
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 5 Euro (Fatal Falls)

Fazit

LOHNT SICH

Drei gelungene Erweiterungen, eine davon sogar kostenlos. Zugreifen!

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Switch, aufgeschlüsselt nach ihren jeweiligen Genres!

ACTION

BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Brachialer, klasse inszenierter Action-Hammer mit fabelhaftem Kampfsystem.

The Binding of Isaac: Afterbirth+
Wertung: 9 | Hersteller: Headup Games

Full Metal Furies
Wertung: 9 | Hersteller: Cellar Door Games

Streets of Rage 4
Wertung: 9 | Hersteller: DotEmu

What the Golf?
Wertung: 9 | Hersteller: Triband

Astral Chain
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Attack on Titan 2
Wertung: 8 | Hersteller: Koei Tecmo

Blazing Chrome
Wertung: 8 | Hersteller: The Arcade Crew

Dead Cells
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Dragon Ball Xenoverse 2
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Fire Emblem Warriors
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Gonner
Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury

Guacamelee! 2
Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

Hitman 3
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Hotline Miami Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Hyrule Warriors Definitive Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

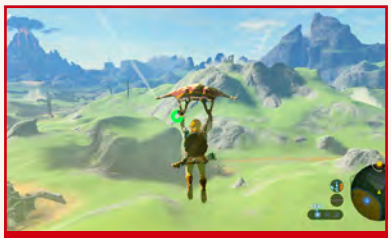
My Friend Pedro
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Outlast 2
Wertung: 8 | Hersteller: Red Barrels Games

Pac-Man Championship Edition 2 Plus
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Rogue Legacy
Wertung: 8 | Hersteller: Cellar Door Games

ACTION-ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk und ein moderner Klassiker, der spielerische Freiheit und Kreativität großschreibt.

Hollow Knight
Wertung: 9 | Hersteller: Team Cherry

Hyper Light Drifter
Wertung: 9 | Hersteller: Abylight

Iconoclast
Wertung: 9 | Hersteller: Bifrost Entertainment

Luigi's Mansion 3
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Okami HD
Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Ori and the Will of the Wisps
Wertung: 9 | Hersteller: iam8bit

Broforce
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Cadence of Hyrule
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Cave Story +
Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis/Headup Games

Crosscode
Wertung: 8 | Hersteller: Deck13

L.A. Noire
Wertung: 8 | Hersteller: Rockstar

Immortals: Fenyx Rising
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Lego DC Super-Villains
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Lego Die Unglaublichen
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Monster Boy und das verfluchte Königreich
Wertung: 8 | Hersteller: FDG Entertainment

Moonlighter
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Resident Evil 2 Revelations
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Severed
Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

JUMP & RUN

SUPER MARIO ODYSSEY

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Der Ehrenplatz der Liste gebührt niemand anderem als dem Urgestein des Hüpfspielgenres: Mario!

Celeste
Wertung: 9 | Hersteller: Matt Makes Games Inc.

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. Deluxe
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends: Definitive Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Shantae: Half-Genie Hero
Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight: Treasure Trove
Wertung: 9 | Hersteller: Yacht Club games

Super Mario Maker 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D World + Bowser's Fury
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Super Meat Boy
Wertung: 9 | Hersteller: Blitworks

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fox n Forests
Wertung: 8 | Hersteller: Bonus Level Entertainment

Kirby Star Allies
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Light Fall
Wertung: 8 | Hersteller: Bishop Games

Mega Man 11
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Mega Man X Legacy Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

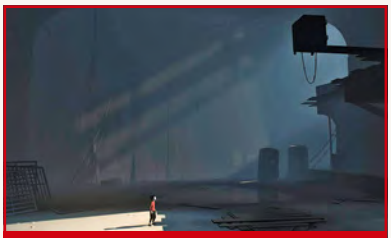
New Super Lucky's Tale
Wertung: 8 | Hersteller: PQube

Spyro Reignited Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Super Mario 3D All-Stars
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Yooka-Laylee und das unerreichbare Versteck
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

ADVENTURE



INSIDE

Wertung: 9 | Hersteller: Playdead

Dieses zeitlose Indie-Kunstwerk sollte man auf jeden Fall gespielt haben. Nach wie vor ein Geheimtipp!

Brothers: A Tale of Two Sons
Wertung: 9 | Hersteller: 505 Games

Forgotton Anne
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Spiritfarer
Wertung: 9 | Hersteller: Thunder Lotus Games

The Lion's Song
Wertung: 9 | Hersteller: Mi'pu'mi Games

The Walking Dead: The Final Season
Wertung: 9 | Hersteller: Skybound Entertainment

Yoku's Island Express
Wertung: 9 | Hersteller: Team 17

Batman: The Telltale Series – Staffel 1
Wertung: 8 | Hersteller: Telltale Games

Flipping Death
Wertung: 8 | Hersteller: Zoink

Gris
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Layton's Mystery Journey: Katrielle & die V.d.M.
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

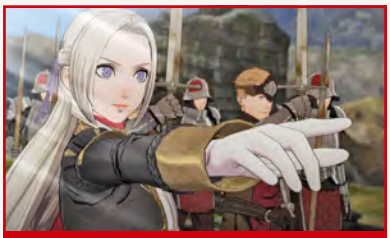
Minecraft
Wertung: 8 | Hersteller: Mojang

Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Untitled Goose Game
Wertung: 8 | Hersteller: Panic

Tohu
Wertung: 8 | Hersteller: The Irregular Corporation

STRATEGIE



FIRE EMBLEM: THREE HOUSES

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Umfangreich, komplex und durchweg liebevoll gestaltet – Fire Emblem ist ein tolles Strategieerlebnis!

Into the Breach
Wertung: 9 | Hersteller: Subset Games

Mario + Rabbids Kingdom Battle
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Pikmin 3 Deluxe
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Sid Meier's Civilization 6
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Through the Darkest of Times
Wertung: 9 | Hersteller: HandyGames

World of Goo
Wertung: 9 | Hersteller: Tomorrow Corporation

XCOM 2 Collection
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Disgaea 5 Complete
Wertung: 8 | Hersteller: NIS America

Ironcast
Wertung: 8 | Hersteller: Ripstone

Slay the Spire
Wertung: 8 | Hersteller: Humble Bundle

Steamworld Heist: Ultimate Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form

The Banner Saga 3
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

The Witcher Tales: Thronebreaker
Wertung: 8 | Hersteller: CD Projekt

Wargroove
Wertung: 8 | Hersteller: Chucklefish

Die Rückkehr des kleinen Drachen Spyro im Remake ist auch auf der Switch toll gelungen.

MY TWO COINS

Home-Office – der Begriff ist auf dem besten Weg, sich zum Wort des Jahres 2021 zu mausern. Wie ist das bei freien Redakteuren? Wo arbeitet man als selbständiger Journalist?

Heimarbeit ohne Ende! In meinem Hauptjob am Forstamt ist das kein Problem, da war der Deal zu meinem Start sowieso: zwei Tage Home-Office pro Woche. Mein Dienstherr hat mich deshalb vom Start weg mit Hardware zur Heimarbeit ausgerüstet und ich hatte bei mir zu Hause im Gegenzug alles für den Anschluss der Geräte vorbereitet. Ein Glücksfall dann beim plötzlichen Corona-Einschlag! Zu meiner Vollzeit im Computec-Verlag war das sogar ein noch kleineres Problem, fast alle von uns haben dort schon mal von zuhause gewerkelt und konnten das bei Bedarf immer recht spontan tun. Wie und wo arbeitet man eigentlich als freier Autor?!

Gut vernetzt

Als ich im Jahr 1999 zum ersten Mal als freier Gaming-Redakteur gearbeitet habe, wäre so ein Breiten-Lockdown ein sehr viel größeres Problem gewesen. Mit 56-k-Modems hätten Webkonferenzen keinen Spaß gemacht. Damals habe ich meist eine knappe Stunde gebraucht, um einige Artikel mit ein paar Megabyte per E-Mail zu verschicken. Oder besser gesagt: per E-Mails. Gingen ja immer nur maximal 10 MB rein in so eine Elektropost. Da gab es dann Nachrichtenbetreffs wie „Komplettlösung_Pokemon_Teil_09_von_17“. Puuuh. In Zeiten von DSL, Kabel und Glasfaser ist die Schwierigkeit eher die Informationsfilterung. Die meisten freien Redakteure, die ich kenne, schreiben einfach von daheim vom Arbeitszimmer oder auch gerne mal vom Laptop im Garten aus – geht alles. Beim Equipment scheiden sich die Geister: Von der kleinen Ecke für einen einfachen Schreibmaschinen-Laptop bis hin zum High-Tech-Studio mit eigener Produktfotokammer habe ich alles gesehen. Ich kenne aber auch Kollegen, die zwar problemlos von daheim an Artikeln werkeln könnten, sich aber in ihrer Stadt echt ein eigenes kleines Büro gemietet haben – weil sie sich zuhause zu sehr abgelenkt fühlen. Grundsätzlich spricht zudem nichts dagegen, selbst als freier Redakteur direkt im Verlag an einem Rechner zu arbeiten (solange man Regeln wie etwa zur Scheinselbständigkeit beachtet). Ich war bei einigen Textagenturen angestellt, wo speziell flexible Macintoshs für externe Beschäftigte parat standen. Was mir aber richtig fehlt, ist das Treffen mit den Kollegen. Also, in der Realität, nicht in Online-Meetings. Fast ein Jahr lang hab ich die ganzen Nasen jetzt nicht mehr gesehen. Also verpfeif dich, Drecksvirus! Geh zurück zu Resident Evil, wo du hingehörst.

THE OTHER CASTLE

Man musste bislang viel Leidenschaft mitbringen, um noch einmal Mass Effect 1 zu spielen. Selbst Teil 2 hat schon deutliche Alterserscheinungen. Bald gibt's eine Verjüngungskur!

Leider bekommen wir als Switch-Spieler nichts von Mass Effect: Legendary Edition zu sehen, wenn ihr aber einen PC, eine Xbox One (oder X) oder eine Playstation 4 (oder 5) besitzt, solltet ihr das Remaster der legendären Sci-Fi-Trilogie auf dem Schirm haben! Alle drei Teile wurden überarbeitet, was insbesondere für das sehr schlecht gealterte Mass Effect 1 nötig war. Sämtliche DLC-Inhalte sollen mit an Bord sein, der Release ist schon für das Frühjahr geplant. Shepard (Wrex. Grunt!) schaut in seiner Bestform also unerwartet früh vorbei, fast wie ein Reaper auf der batarianischen Heimatwelt, haha!

SPORTSPIEL

NBA 2K18

Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Klasse Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation, die grafisch zum Besten auf der Switch zählt.

Rocket League
Wertung: 9 | Hersteller: Psyonix

FIFA 19
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Golfstory
Wertung: 8 | Hersteller: Sidebar Games

Infinite Minigolf
Wertung: 8 | Hersteller: Zen Studios

Mario Tennis Aces
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Mario & Sonic b. d. O. Spielen – Tokyo 2020
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Ring Fit Adventure
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Windjammers Dotemu
Wertung: 7 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

NBA Playgrounds
Wertung: 6 | Hersteller: Saber Interactive

ROLLENSPIEL

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

Wertung: 10 | Hersteller: Larian

Ein Rollenspiel, wie es besser kaum geht – mit sinnvollen Anpassungen für die Switch-Umsetzung!

Diablo 3: Eternal Collection
Wertung: 9 | Hersteller: Blizzard Entertainment

Dragon Quest 11S: Streiter des Schicksals
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 12: The Zodiac Age
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Octopath Traveller
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Witcher 3: Wild Hunt – Complete Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Bandai Namco

Trials of Mana
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Xenoblade Chronicles 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles: Definitive Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Chronos: Before the Ashes
Wertung: 8 | Hersteller: THQ Nordic

Crown Trick
Wertung: 8 | Hersteller: Next Studios

Dark Souls Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Darkest Dungeon: Ancestral Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Merge Games

Dragon Quest Builders 2
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 10/10-2 HD Remaster
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pillars of Eternity: Complete Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

Pokémon Schwert & Schild
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Steamworld Quest: Hand of Gilgamech
Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Undertale
Wertung: 8 | Hersteller: Toby Fox

GESCHICKLICHKEIT

BABA IS YOU

Wertung: 9 | Hersteller: Hempuli

Herausforderndes Puzzleabenteuer, das richtig viel aus seiner cleveren Spielidee herausholt.

Thumper
Wertung: 9 | Hersteller: Drool

Among Us
Wertung: 8 | Hersteller: Innersloth

Captain Toad: Treasure Tracker
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Crypt of the Necrodancer
Wertung: 8 | Hersteller: Brace Yourself Games

Death Squared
Wertung: 8 | Hersteller: SMG Studio

Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging für Switch
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Freedom Planet
Wertung: 8 | Hersteller: Marvelous Europe

Just Dance 2017
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Katamari Damacy Reroll
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Overcooked 2
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

Picross S2
Wertung: 8 | Hersteller: Jupiter Corporation

Puyo Puyo Tetris
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Scribblenauts Showdown
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Semblance
Wertung: 8 | Hersteller: Nyamakop

Snipperclips Plus
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Sonic Mania
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Super Mario Party
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Sushi Striker: The Way of Sushido
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tetris 99
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tied Together 2
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Typoman
Wertung: 8 | Hersteller: Wales Interactive

SIMULATION

ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Diese niedliche Lebenssimulation wird euch Tage, Wochen, Monate ein Lächeln aufs Gesicht zaubern.

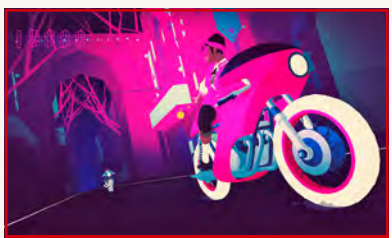
Spiritfarer
Wertung: 9 | Hersteller: Thunder Lotus Games

Stardew Valley
Wertung: 9 | Hersteller: Chucklefish

Doraemon Story of Seasons
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Jurassic World Evolution: Complete Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Frontier Developments

MUSIKSPIEL



SAYONARA WILD HEARTS

Wertung: 9 | Hersteller: Annapurna Games

Ein außergewöhnliches Musikspiel mit ganz viel Charme, Stil und tollem Gameplay.

Aviici Invector: Encore Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Wired Productions

Kingdom Hearts: Melody of Memory
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

SHOOTER

SPLATOON 2

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Splatoon 2 ist ein wahnsinnig spaßiger, farbenfroher Team-Shooter für ausnahmslose alle Altersklassen.

Bioshock: The Collection
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Metro: Redux
Wertung: 9 | Hersteller: Koch Media

Overwatch: Legendary Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Activision Blizzard

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

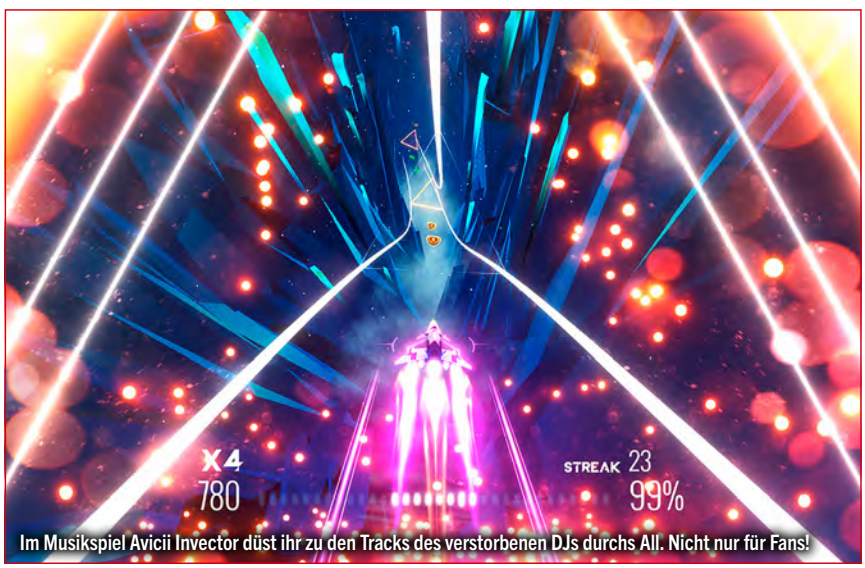
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Nintendo ging in die Vollen und lieferte einen Titel ab, den man noch über viele Jahre hinweg spielen wird.

Arms
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Dragon Ball Fighter Z
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken DX
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo



Im Musikspiel Avicii Invector düst ihr zu den Tracks des verstorbenen DJs durchs All. Nicht nur für Fans!

RETRORÄTSELN

Natürlich habt ihr Rise of the Robots richtig erkannt. Pascal Jansen war am schnellsten, und wir teilen seine Meinung: eines der gehyptesten und schlechtesten SNES-Games.

So, wollen wir doch mal sehen, wo hier die echten Experten sitzen. Der Screenshot hier ist zugegebenermaßen knifflig, zumal hier eine Falle eingebaut ist. Unser gesuchtes Spiel erschien Anfang der 90er als einer der seltenen Titel für drei Nintendo-Plattformen. Auch sonst hatte die Zahl „3“ für diesen Titel eine ganz besondere Bedeutung. Interessanterweise haben beide Aspekte des Spiels kürzlich ein Revival erlebt.

Ihr kennt unser Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt eine E-Mail mit eurer Antwort an: redaktion.benj@minkegel.de. Einsender erklären sich einverstanden, dass ihre Namen in der N-ZONE abgedruckt werden.

RENNSPIEL

MARIO KART 8 DELUXE

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Exzellenter Fun-Racer, der online und lokal für eine Mordsgaudi im Mehrspielermodus sorgt.

Asphalt 9 Legends
Wertung: 8 | Hersteller: Gameloft

Burnout Paradise Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Crash Team Racing: Nitro-Fueled
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fast RMX
Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en

Gear Club Unlimited 2
Wertung: 8 | Hersteller: Microids

Riptide GP Renegade
Wertung: 8 | Hersteller: Vector Unit

Beach Buggy Racing
Wertung: 7 | Hersteller: Vector Unit

Cars 3: Driven to Win
Wertung: 7 | Hersteller: Headup Games

Grip
Wertung: 7 | Hersteller: Eurovideo

HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN

Lumos! Wir bringen Licht ins Dunkel der Vergangenheit bei einem Blick auf Harry Potter und der Stein der Weisen für den Game Boy Color. Leiden wir unter verblendeter Erinnerung?

Wir springen 20 Jahre zurück in die Vergangenheit – zumindest gedanklich, denn als bemitleidenswerte Muggel haben wir keine Möglichkeit, tatsächlich in der Zeit zu reisen. Wir schreiben das Jahr 2001, erst vor einigen Monaten lief der Auftakt der Harry-Potter-Reihe in den Lichtspielhäusern. Der erste Roman von J.K. Rowling wurde 1997, also vor vier Jahren veröffentlicht und begeistert junge und alte Leser auf der gesamten Welt. Klar also, dass an dieser offensichtlichen Lizenz zum Gelddrucken großes Interesse besteht! So auch bei Publisher Electronic Arts, der sich des ersten Teils der Serie annimmt und zahlreiche Spiele zu Der Stein der Weisen auf den Markt bringt. Dabei handelt es sich, je nach Plattform, um sehr unterschiedliche Titel von verschiedenen Studios. In diesem Artikel aber soll es um die Fassung für den guten, alten Game Boy Color gehen, die 2001 das Licht der Welt erblickte. Übrigens: Während deutsche Leser und Zocker den Auftakt der Reihe unter dem Namen Harry Potter und der Stein der Weisen kennen, gibt es international Unterschiede. Rowlings Roman trägt im Vereinigten Königreich den Namen Harry Potter and the Philosopher's Stone, in Amerika hingegen lautet der Titel Harry Potter and the Sorcerer's Stone – bei den Spielen ist es genauso. Obwohl sich die Bezeichnungen unterscheiden, hinter beiden Namen versteckt sich auf dem Game Boy Color des gleiche Spiel. Und nun die wichtige Frage: War Der Stein der Weisen denn ein gutes Lizenz-Game?

Viele Namen, viele Spiele

Harry Potter und der Stein der Weisen basiert explizit nicht auf dem Film, sondern auf dem Roman. Deshalb sehen die Charaktere auch nicht den Schauspielern ähnlich, sondern orientieren sich an den Beschreibungen in der literarischen Vorlage. Das bedeutet auch, dass ihr auf die ikonische Filmmelodie verzichten müsst und stattdessen relativ austauschbarer Dudelei lauscht. Außerdem erlebt ihr im Spiel die wichtigsten Momente aus dem Buch, auch solche, die im Kino-

Kein übler Einstieg: Das Menü bei Spielstart versprüht Harry-Potter-Flair. Auf die kultige Titelmelodie der Filme muss man auf dem Game Boy aber verzichten.

Für Harry ist alles neu und aufregend in der Winkelgasse. Auch im Spiel müsst ihr eure Einkäufe – Bücher, Kessel, Zauberstab – fürs Schuljahr erledigen.

Das Spiel bietet deutsche Texte. Nicht immer ist die Übersetzung elegant, aber man hat sich offensichtlich um eine authentische Umsetzung bemüht.

Die Sammelkarten berühmter Zauberer entdeckt ihr im ganzen Spiel. Zu Beginn des Abenteuers entscheidet ihr euch für eines von vier Decks.

streifen weggelassen wurden. Poltergeist Peeves zum Beispiel hat es in keinen der insgesamt acht Filme geschafft, auf dem Game Boy Color aber habt ihr die „Freude", den unangenehmen Zeitgenossen kennenzulernen. Quidditch-Macthes dürft ihr hier allerdings nicht austragen (in manch anderen Ausgaben des Spiel für den Rest der damaligen Plattformen aber schon). Und Vorsicht: Obwohl die Vermutung nahe liegt, handelt es sich bei der Ausgabe für den Game Boy Advance nicht um das gleiche Spiel in besserer Optik: Harry Potter und der Stein der Weisen für die Nachfolger-Nintendo-Handheld-Konsole ist ein Puzzle-Spiel, kein RPG wie auf dem GBC! Das Game-Boy-Color-Spiel stammt vom Entwicklerteam Griptonite, das auch weitere Lizenzversoftungen für Nintendo-Plattformen übernommen hat, etwa zu Der Herr der Ringe oder James Bond, und auch die Fortsetzungen des GBC-Titels kreierte. Den Anfang macht das Hosentaschenabenteuer mit dem Start von Harrys Leben als Zauberer: Er bekommt den Brief, der ihn zum Besuch der altehrwürdigen Zaubereischule Hogwarts berechtigt, anschließend kauft er gemeinsam mit Hagrid in der Winkelgasse ein – ab diesem Punkt übernehmt ihr die Kontrolle über den Helden. Präsentiert wird die Geschichte in einem Genre, das auf Nintendo-Konsolen seit jeher hervorragend funktioniert, nämlich als Rollenspiel. Die Ähnlichkeiten zu diversen japanischen RPGs, besonders aber zur schon damals extrem erfolgreichen Pokémon-Reihe, sind sicherlich kein Zufall, sondern das Resultat von einer korrekten Einschätzung der Zielgruppe auf dem Game Boy Color. Beim Durchqueren und Erforschen der magischen Welt trifft Harry immer wieder auf Gegner. Anders als in einem Pokémon, bei dem in gewissen Gebieten jederzeit Zufallsbegegnungen stattfinden können, werden potentielle Auseinandersetzungen hier mit über dem Spielfeld herumschwebenden Wolken markiert. Gelegentlich entstehen diese Wolken aber direkt über Harry, wodurch er nicht ausweichen kann und ein Kampf beginnt – unter gewissen Umständen gibt es also doch die eine oder andere Zufallsbegegnung ... Harrys Widersacher können Ratten sein oder größere Ungeheuer und Zauberwesen. Die Ansicht in Auseinanderset-

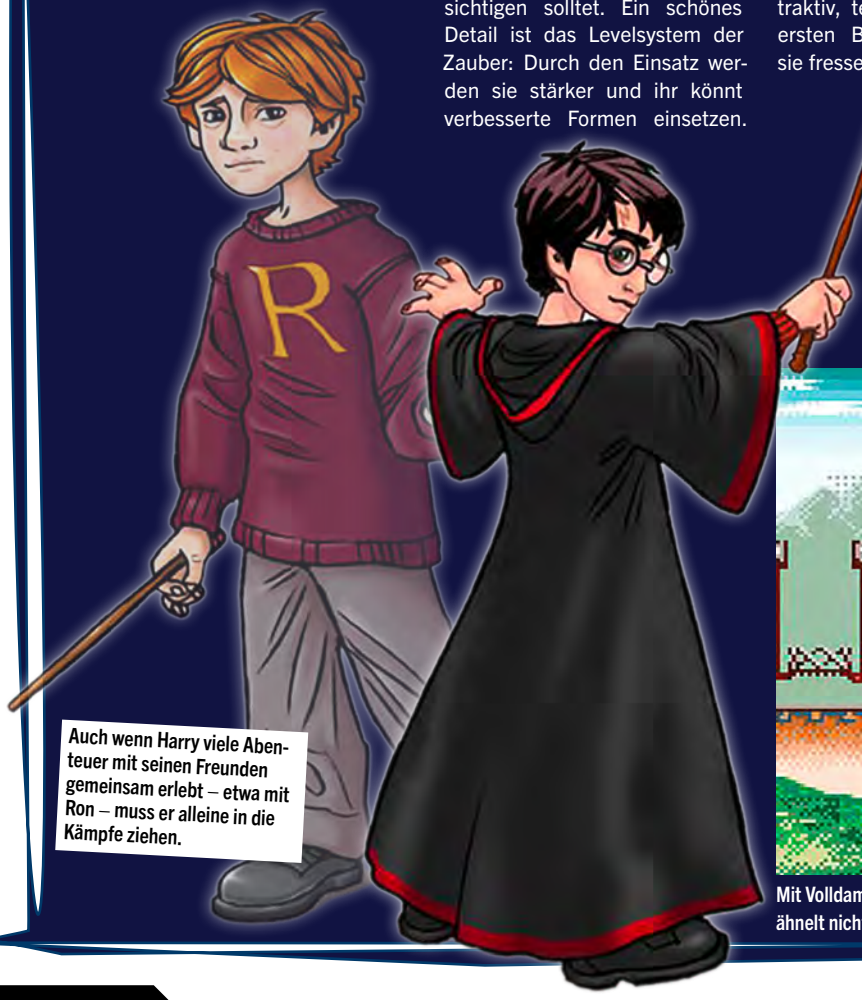
Das GBC-Spiel wurde entwickelt, als der erste Film gedreht wurde. Deshalb konnten sich die Entwickler nicht am Streifen orientieren.

Immer wieder muss Harry gegen Monster und Tiere kämpfen. Die offensiven Zauber entsprechen jedoch nicht unbedingt denen in der Buchvorlage.

Auf Ron und Hermine trifft Harry, genau wie im Buch und im Film, während der Zugfahrt nach Hogwarts. Und auch im Spiel geht Nevilles Kröte verloren.

Alle Zauberersammelkarten sind in verschiedene Gruppen eingeteilt. Wie komplett eure Sammlung ist, seht ihr in einem Unterpunkt des Menüs.

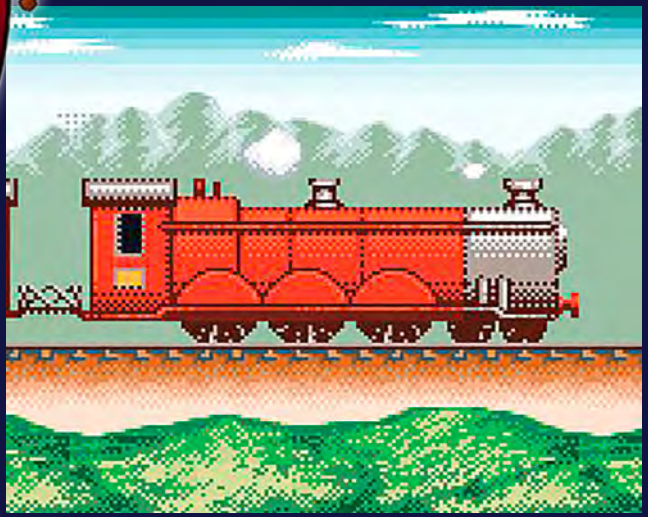
zungen erinnert stark an die in alten Final-Fantasy-Spielen. Zwar ist Harry oft mit seinen Freunden Ron und Hermine unterwegs, aktiv an Gefechten nimmt aber nur Harry teil, während Monster auch in Gruppen attackieren können. Der Held greift mit Zaubern an oder nutzt und Items Karten für spezielle Effekte. Allzu taktisch geht es dabei angesichts nur einer steuerbaren Spielfigur und der überschaubaren Menge an defensiver Magie nicht zu, natürlich gibt es aber diverse Stärken und Schwächen bei Gegnern, die ihr durch Experimentieren herausfinden und dann berücksichtigen solltet. Ein schönes Detail ist das Levelsystem der Zauber: Durch den Einsatz werden sie stärker und ihr könnt verbesserte Formen einsetzen. Zwei kleine Haken gibt es dabei allerdings: Zum einen kosten die besseren Sprüche mehr Magiepunkte, zum anderen erweitern sie die unübersichtliche Liste an Zaubern, die ihr bei jeder Kampfaktion auf der Suche nach der gewünschten Magie durchforsten müsst. Die Menüs sind unattraktiv, teilweise nicht auf den ersten Blick verständlich und sie fressen Zeit – auch, wenn ihr ein bestimmtes Item einsetzen wollt, müsst ihr es zunächst in der schnöden Textliste finden und auswählen. Genre-üblich steigt auch Harry mit gesammelter Erfahrung im Level auf, außerdem legt ihr in fünf unterschiedlichen Slots diverse Ausrüstung an, etwa neue Handschuhe (das Modell der Spielfigur sieht jedoch immer gleich aus).



Auch wenn Harry viele Abenteuer mit seinen Freunden gemeinsam erlebt – etwa mit Ron – muss er alleine in die Kämpfe ziehen.

Magische Kartentricks

Vermutlich von Pokémon inspiriert wurde die Kartenmechanik in Harry Potter und der Stein der Weisen. Wie in den Romanen gibt es im GBC-Spiel Sammelkarten von berühmten Zauberern. Kombiniert ihr diese oder setzt ihr sie einzeln ein, entfalten sich im Kampf nützliche – oder auch weniger nützliche – Effekte. Während der Grundgedanke gelungen ist, nutzt der Titel die Mechanik aber nicht besonders



Mit Volldampf Richtung Hogwarts: Das schlanke, moderne Design des Zuges ähnelt nicht dem altmodischen Gefährt aus den Filmen.

Neben Freunden lernt Harry auch Widersacher kennen. Etwa Draco Malfoy, der zum Zauberduell auffordert, bevor beide überhaupt Hogwarts betreten haben.

Bevor Harry am Steg von Hogwarts anlegt, muss er mit dem Boot Monstern ausweichen. Eine ziemlich nervige Stelle und exklusiv im Spiel enthalten.

erfolgreich aus, zumal an dieser Stelle besonders für die jungen Zauberlehrlinge zu wenig erklärt wird. Beim Herumstromern durch Hogwarts findet ihr an den unmöglichsten Stellen neue Karten, die euer Deck erweitern. Stichwort Hogwarts: Die Zaubererschule ist riesig, auch auf dem Game Boy Color. Allerdings sind viele Bereiche des Prachtbaus quasi Füllmaterial – es gibt dort nichts storyrelevantes zu tun, ihr findet vielleicht ein paar Items, aber das war es schon. In Ermangelung einer Karte und angesichts der oft sehr vagen Hinweise des Spiels, wo es weitergeht, verläuft man sich des Öfteren in den Hallen der Schule. Während Harry Potter und der Stein der Weisen sicherlich nicht zu den schönsten GBC-Spielen gehört (dazu sind die Hintergründe oft zu unübersichtlich und hässlich), so sehen die flüssigen Animationen der Figuren doch überraschend gut aus. Einzelne Momente sind außerdem stimmungsvoll umgesetzt, etwa der Ausflug in den Wald oder der Flug mit dem Besen. Mit einer Spielzeit von etwa acht Stunden ist der Umfang ordentlich, wenn auch deutlich entfernt von einem Pokémon Silber oder Pokémon Gold, den damals aktuellen Editionen, die JRPG-Fans in etwa 30 Stunden bei Laune hielten. Wer alles im Harry-Potter-Game-Boy-Abenteuer finden und machen will, ist natürlich länger beschäftigt, allerdings besteht ein nicht zu unterschätzender Teil der Spielzeit aus dem (sehr langsamen) Herumlaufen, um Botengänge zu erledigen, dem Finden des richtigen Weges und dem Durchwühlen von Menüs auf der Suche nach dem gewünschten Zauber oder Item.

Einäugig unter den Blinden

Das klingt nun alles recht harsch. Allerdings kam das Spiel trotz seiner Problemchen nicht schlecht bei der Zockergemeinde an. Eine Archivfassung der inzwischen vom Netz genommene Testübersichtsseits Gamerankings verrät, dass der Wertungsdurchschnitt bei einem ordentlichen Wert von 73 lag. Zugutehalten muss man den Entwicklern von Der Stein der Weisen außerdem, dass sie viele Kritikpunkte am Spiel in der Fortsetzung Die Kammer des Schreckens, auch für den GBC veröffentlicht, aus der Welt schafften oder es zumindest versuchten. Statt in Form von Textwüsten präsentieren sich die Menüs und Items hier durch simple und sofort verständliche Symbole, Harry muss nicht mehr alleine kämpfen und man kann sogar Quidditch spielen. Dennoch: Mit Deluxe-Lizenzspielen wie etwa der Batman-Reihe kann sich Harry nicht messen, aber die GBC-Rollenspiele sind immerhin auch keine Vollkatastrophe wie etwa Harry Potter und die Heiligtümer des Todes Teil 1, das in der DS-Fassung mit einem Wertungsdurchschnitt von 56 im Vergleich zu den restlichen Ausgaben fast schon einen Hit darstellt – gerade einmal auf 37 Punkte Spielspaßwertung kommt die PC-Version im Durchschnitt. Klar, es gibt auch deutlich bessere Harry-Potter-Lizenzspiele, etwa die Lego-Varianten der Kinofilme. Beeindruckend bei der Betrachtung all der Videospielumsetzungen zur Geschichte des Zauberers ist allerdings die schiere Vielfalt an Genres und Stilen, die dabei abgedeckt werden. Vom Third-Person-Shooter (Die Heiligtümer des Todes) zum Puzzle-Game (Der Stein der Weisen auf dem Game Boy Advance), über Zelda-ähnliche Action-Adventures (Die Kammer des Schreckens auf dem PC), einem Quidditch-Spin-off für den PC bis zu einem Geschicklichkeitsspiel für Xbox Kinect (passenderweise Harry Potter for Kinect genannt), gibt es für so ziemlich jede Nische ein Harry-Potter-Spiel. Zuletzt wurde auf Fans des Universums das durchwachsene Mobile Game Harry Potter: Hogwarts Mystery losgelassen. Trotz mieser Durchschnittswertungen existiert es seit drei Jahren erfolgreich, was auch an der ungebrochenen Liebe der sogenannten Potterheads für die von J.K.Rowling erdachte Welt liegt. Zwar ist die Geschichte um Harry zu Ende erzählt, mit der Filmreihe zu Phantastische Tierwesen lebt das Potterversum aber munter weiter (übrigens gibt es auch zu der Filmreihe bereits zwei Spiele). Als Switch-Besitzer und Potter-Fan ist es schwer zu verkraften, dass Hogwarts Legacy nicht für die Nintendo-Konsole erscheinen wird (so jedenfalls der aktuelle Informationsstand). Das riesige Open-World-Rollenspiel entführt euch in das Hogwarts im Jahr 1800 – wie spannend! Als Ersatz dafür kann das kleine Game-Boy-Color-Rollenspiel Der Stein der Weisen natürlich nicht mithalten. Aber vielleicht steht euch ja der Sinn nach ein bisschen Nostalgie? **Katharina Pache**

MEINUNG
Katharina Pache

Runter mit der rosa Nostalgiebrille: Ich hatte das Spiel besser in Erinnerung!

Als ich Harry Potter und der Stein der Weisen für diesen Artikel wieder spielte, fielen mir recht schnell wieder ein, dass ich mit dem Abenteuer nicht nur positive Erinnerungen verbinde. Ich habe den Rest einfach verdrängt! Okay, es reicht nicht für den „Diesen Geheimtipp müsst ihr gespielt haben"-Status, aber das war auch mal eine interessante Erfahrung. Sonst haben wir im Retro-Bereich ja meistens nur die echten Schmankerl. Nun ja, aus der Entfernung sehen manche Sachen eben besser aus, als sie sind. Heißt aber nicht, dass ich keinen Spaß mit der GBC-Fassung hatte. Ich bin zwar lange kein so Vollblut-Fan wie Kollegin Paula, mag die Romane aber gerne, deshalb gefällt es mir, eine Interpretation des Stoffes abseits der etablierten Filmumsetzung (auf der ja viele andere Potter-Games basieren) zu Gesicht zu bekommen.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und zwanzig Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt und was hat die Redaktion bewegt?

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 20 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

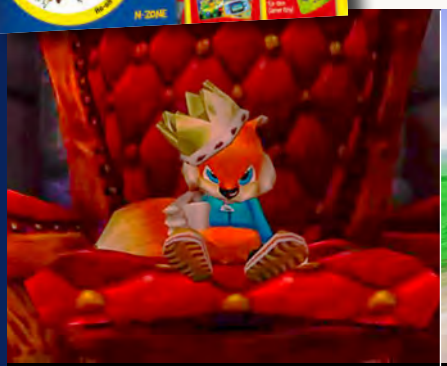
N-ZONE 2016

N-ZONE 2011

N-ZONE 2001

AUSGABE 03/2001

Hurra, hurra, die Nürnberger Spielwarenmesse war da! Auch 2001 wurde in der fränkischen Metropole wie jedes Jahr seit 1950 die weltgrößte Fachmesse der Spielwarenbranche abgehalten – und wir waren dabei! Das größte Hauptaugenmerk lag natürlich auf Nintendo, immerhin hatte die Firma mit dem Game Boy Advance und dem Gamecube gleich zwei heiße Eisen im Feuer, die im selben Jahr noch erscheinen sollten. Während der Gamecube in Japan noch Ende 2001 auf den Markt kam, mussten europäische Fans bis zum Mai 2002 auf die Konsole warten. Dafür bot Nintendo aber genug Möglichkeiten, sich abzulenken! Die Spiele Mario Kart Advance und Super Mario Advance klingen nicht nur ähnlich, sondern spielten sich bei der Vorschau auch ähnlich gut. Mit F-Zero Advance sollte auch gleich das nächste Rennspiel für die neue Handheld-Konsole erscheinen, das einen guten ersten Eindruck machte. Nintendo-64-Fans konnten sich natürlich auch auf einige Spieleerscheinungen freuen. So versprach Dr. Mario 64 typisch rasanten Rätselspaß und Conker's Bad Fur Day überzeugte uns so sehr mit dem schwarzen Humor und dem tollen Look, dass wir es als Pflichtkauf für erwachsene Nintendo-Fans bezeichneten. Star Wars: Battle for Naboo fesselte uns aus damaliger Sicht mit packend realistischen Gefechten und erhielt dafür stolze 85 Punkte. Eine Prise Pokémon durfte in der N-ZONE natürlich auch nicht fehlen: Neben dem gelungenen Spiel Pokémon Puzzle League (85) bekamen außerdem noch 33 neue Taschenmonster aus der Gold- und Silber-Edition deutsche Namen.



CONKER'S BAD FUR DAY

STAR WARS: EPISODE 1 – BATTLE FOR NABOO

SUPER MARIO ADVANCE

AUSGABE 03/2011

Die Vorfreude war kaum noch zu bremsen: Ende März 2011 sollte der Nintendo 3DS in Deutschland erscheinen. Wir haben die Handheld-Konsole kurz vorher nochmal genau unter die Lupe genommen und euch bestmöglich informiert. Von den kommenden Spielereleases erwarteten wir besonders viel vom Zelda-Remake Ocarina of Time 3D, das beim ersten Spielen überzeugen konnte. Passend dazu verschafften wir verwirrten Fans einen Überblick zu Links zahlreichen Abenteuern in Form eines Lebenslaufs. In der Vorschau zu Kid Icarus Uprising faszinierte das Sequel mit einer beeindruckenden Grafik, erhielt aufgrund der umständlichen Steuerung jedoch nur 7 Punkte und Resident Evil: Mercenaries war zwar beim Ersteindruck ein gelungenes Action-Spiel, hatte aber nicht viel mit dem geliebten Franchise zu tun. Neben dem 3DS-Wahn hatte auch noch die Wii das eine oder andere Ass im Ärmel. Kirby und das magische Garn (86) faszinierte mit knuffigem Stil und der damit verbundenen Kreativität. Einzig der niedrige Schwierigkeitsgrad bremste den Spielspaß etwas aus. Kunterbunt ging es auch gleich auf der Heimkonsole weiter: De Blob 2 (87) begeisterte nicht nur mit farbenfrohem Gameplay, sondern auch mit schrägem Humor. Die zwei Lizenzspiele Tron Evolution (71) für den Nintendo DS als auch Tron Evolution: Battle Grids (68) für die Wii konnten leider nicht ansatzweise die düstere Atmosphäre der Vorlage vermitteln. Die heißbegehrtesten Titel des Monats waren aber wohl Pokémon Schwarz und Weiß. Überragende 93 Punkte erhielt die fünfte Generation der Taschenmonster im Test.

KIRBY UND DAS MAGISCHE GARN

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D

POKÉMON SCHWARZE EDITION

AUSGABE 03/2016

Ein weiterer Monat verging ohne Infos zur sagenumwobenen NX-Konsole, die sich später als die Nintendo Switch herausstellen sollte. Genauso wenig gab es neue Details zum Zelda-Abenteuer Breath of the Wild. Ganz ohne Link mussten wir aber nicht auskommen, immerhin durften wir das düstere Twilight Princess im neuen HD-Gewand auf der Wii U spielen. Zehn Jahre nach dem ursprünglichen Release machte das Abenteuer unseres stummen Helden immer noch genauso viel Spaß wie damals. In der Vorschau zu Great Detective Pikachu waren wir zwar angetan von der gelben Elektromaus, hätten aber dennoch nie damit gerechnet, dass dieses Pokémon-Spiel als Filmvorlage genutzt werden würde. Die Taschenmonster tauchten ebenfalls im Test zu Pokémon Super Mystery Dungeon auf, konnten mit 76 Punkten aber nicht herausstechen. Lego Marvel's Avengers kam auf dem 3DS gerade mal auf 68 Punkte, während der Wii-U-Ableger immerhin 78 Punkte erreichte. Um einiges erfolgreicher zeigte sich Bravely Second: End Layer. Das Japano-Rollenspiel verdiente sich stolze 88 Punkte. Damit überzeugte es ein gutes Stück mehr als der Genrekonkurrent Final Fantasy Explorers, der von uns 78 Punkte erhielt. Neben diesen beiden 3DS-Spielen stach jedoch ein weiteres Rollenspiel für die Handheld-Konsole heraus: Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight hat zwar einen umständlichen Namen, konnte sich mit klassischem Gameplay aber 87 Punkte sichern. Mit Final Fantasy Tactics Advance schaffte es die Kultreihe ein weiteres Mal ins Heft. Das Rundentaktik-Rollenspiel erhielt beeindruckende 9 von 10 Punkten.

BRAVELY SECOND: END LAYER

ETRIAN ODYSSEY 2 UNTOLD: THE FAFNIR KNIGHT

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS HD

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

2D STATT 3D! EIN PLÄDOYER VON KATHA

Manche Spiele altern schlechter als andere. Warum? Zum einen liegt das natürlich am Gameplay, aber die Optik sollte man als Faktor auch nicht außer Acht lassen!

Es gibt einen Youtube-Kanal, den ich allen, die merkwürdige Unterhaltung und alte Spieleperlen mögen, ans Herz legen kann: ClassicsofGame. Dargeboten werden dort aus dem Zusammenhang gerissene, kurze Aufnahmen aus mehr oder weniger obskuren Spielen, zum Beispiel Not Treasure Hunter (heißt wirklich so) für die Playstation oder das Rennspiel zum Verrückten-Frosch-Nervmaskottchen aus der (alten Menschen) bekannten Klingeltonwerbung.

Die dritte Dimension – ein Ort, an dem man schneller altert

Wenn man sich diese Spiele jedenfalls so ansieht, dann fährt einem mitunter ein Schauer über den Rücken ob deren Hässlichkeit. Die mit Abstand unansehnlichsten Titel haben eines gemein: 3D-Optik. Damals war solche Grafik der letzte Schrei, aber durch die rasant wachsende Hardware-Power alterte sie innerhalb kürzester Zeit. Selbst stilisierte 3D-Grafik ist vor dem Zahn der Zeit nicht gefeit, man denke an Final Fantasy 7, das ohne Nostalgiebrille, mal ehrlich, wirklich nicht mehr schön ausschaut. Nur mit immensem Können kriegt man eine 3D-Grafik hin, die auch Jahre später noch funktioniert (wenn auch nicht hübsch aussieht), etwa wie bei Super Mario 64. Heutige Spiele werden auf Plattformen wie dem PC gerne mal mit dem Ziel entwickelt, fotorealistische Optik zu bieten. Aber ich bin sicher: Innerhalb weniger Jahre werden sie schrecklich altern. Szenen mit Motion-Capturing grenzen oft schon heute an unfreiwillige Komik, wie werden sie erst 2025 wirken? Da bin ich schon froh, dass auf der Switch (auch wegen mangelnder Power) oft stilisierte Grafik zum Einsatz kommt – etwa 2D! Wie seht ihr das? Schreibt mir einfach!

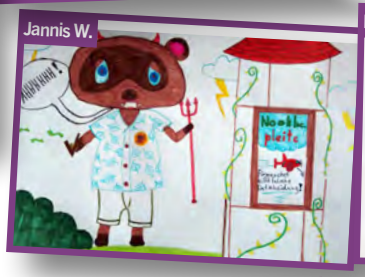
Eure Katha (Krankenvertretung)

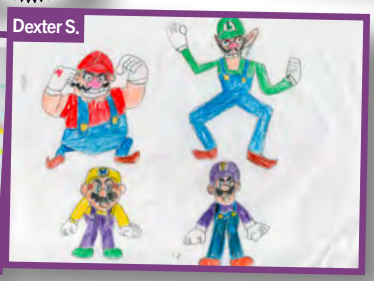
KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

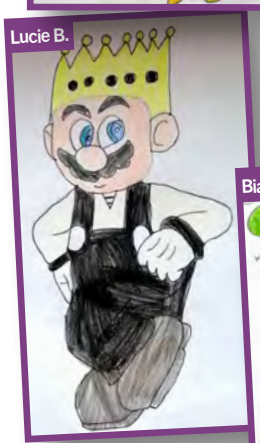
Nicht erst seit Super Mario Maker wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Danke für euren tollen Einsendungen und Glückwunsch an Bernhard! Kommen mir zum nächsten Thema: „Wenn Helden träumen" – Was Mario und Co. wohl beim Schlafen durch den Kopf geht? Zu gewinnen gibt es wieder ein Überraschungspaket – aus dem Grunde, dass es gerade nicht so einfach ist, aus dem Home-Office den schnellen Überblick über die Preisbestände zu bekommen! Einsendeschluss ist **Montag, der 01. März 2021**. Fotos eurer Bilder schickt ihr an katharina.pache@computec.de oder auf dem Postweg. Viel Spaß!

Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihre Namen in der N-ZONE abgedruckt wird.







JEDE WOCHE NEU
DER NINTENDO-PODCAST

JETZT ANHÖREN!

Immer topaktuelle News in Sachen Nintendo, alles zur Switch, tolle Gewinnspiele und interessante Gäste erwarten euch regelmäßig. Und noch so viel mehr!

Nintendo hat eine Direct-Ausgabe veröffentlicht? Neue Infos zu einem heiß ersehnten Switch-Spiel? Was passiert gerade sonst so in der spannenden Nintendo-Welt? Auf all diese Fragen gibt es abseits der N-ZONE eine weitere Antwort: **Der Nintendo-Podcast!** In jeder Ausgabe besprechen Johannes und Lukas, gelegentlich unterstützt durch Katha, die spannendsten Nintendo-News, geben Einblicke in Hintergründe und berichten von Events, Spieleindrücken und vielen anderen interessanten Themen um Switch, Retro und Co. Manchmal erwartet euch ein toller Gast aus der Spielebranche oder alles dreht sich um ein besonders herausragendes Spiel. Weil uns zudem die Community, also die Hörerinnen und Hörer, ganz besonders am Herzen liegt, beschäftigen wir uns immer auch mit Beiträgen, Fragen, Lob, Kritik und allem, was ihr uns sonst noch zu sagen habt. Ihr findet **Der Nintendo-Podcast** auf allen populären Plattformen. Und das Beste: Alle Folgen des Podcasts sind völlig kostenlos verfügbar!

Alle Infos im Überblick:

- **Wann und wie oft erscheinen neue Folgen?**
  - Die neue Folge gibt es immer am Mittwoch um 15 Uhr.
  - Bei wichtigen Ereignissen auch zwei Folgen pro Woche!

- **Wo kann ich den Podcast hören?**
  - Apple Podcasts, Spotify, Google Podcasts, Youtube, Pocket Casts, Stitcher, PlayerFM, RSS-Feed, Download und weitere

- **Wo werde ich Kommentare, Fragen und mehr los?**
  - Auf Facebook: „Der Nintendo-Podcast“ (goo.gl/jo1noL)
  - In den Kommentaren auf Youtube (goo.gl/wHBnyJ)
  - Auf pcgames.de, videogameszone.de und gamesaktuell.de

- **Gibt es besondere Podcast-Ausgaben?**
  - Gäste, zum Beispiel Folge #31 (Harald Ebert von Nintendo)
  - Retro-Spiele, zum Beispiel Folge #8 (The Legend of Zelda: Ocarina of Time), Folge #20 (Banjo-Kazooie)
  - Aktuelle Spiele, zum Beispiel Folge #30 (Super Mario Odyssey)
  - Nintendo-Konsolen, zum Beispiel Folge #34 (Nintendo 64)
  - Spezialausgaben, zum Beispiel Folge #75 (Nintendo-Quiz)

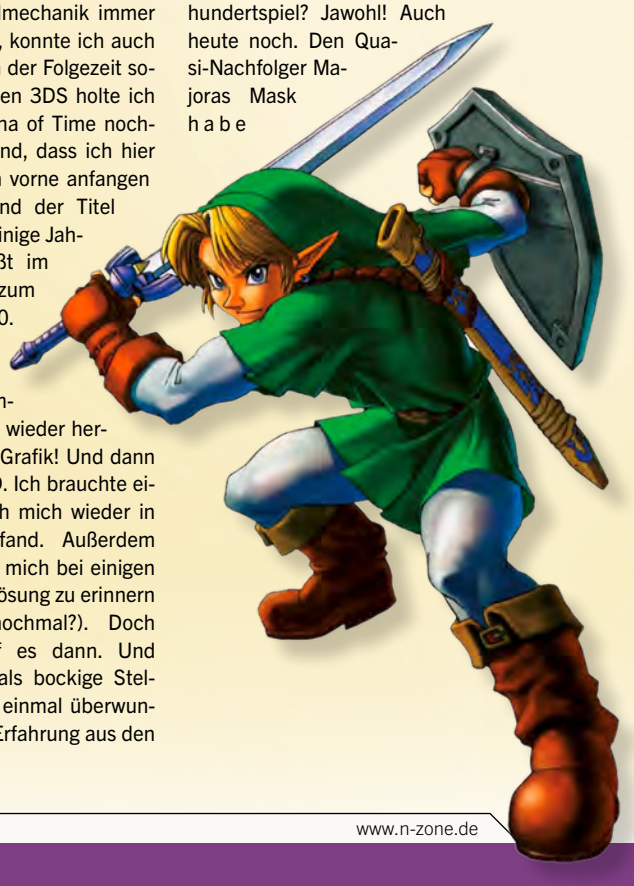
- **Gibt es auch etwas zu gewinnen?**
  - Ja, immer wieder gibt es Gewinnspiele, meist auf Facebook!
  - Zu gewinnen gibt es Nintendo-Merchandise, Switch-Spiele, eShop-Guthaben, Download-Codes und mehr tolle Preise!

Hach ja, damals ...

Jetzt wird's nostalgisch: Johannes schwärmt von besonderen Momenten und Spielen aus seinem Zockerleben und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihre ganz persönlichen Erlebnisse zu schildern!

JOHANNES: Liebe N-ZONE-Leserinnen und -Leser, herzlich willkommen zu einer weiteren Auflage von "Hach ja, damals ...", wo wir die alten Zeiten wiederaufleben lassen und uns an Retro und Nostalgie ergötzen! Seit meinem mehrfachen Aufruf nach neuen Beiträgen vor einiger Zeit ist mein Vorrat an neuen Texten gut gefüllt. Vielen Dank nochmals dafür! Nichtsdestotrotz dürft ihr natürlich weiterhin sehr gerne eure Beiträge einschicken! Wann welcher Text abgedruckt wird, ist absolut beliebig und zufällig. Es kann also gut sein, dass ihr auch neue Einsendungen schon kurze Zeit später auf Papier verewigt wiederfindet. Sodann, genug der Vorworte, kommen wir zu den Beiträgen der Ausgabe 03/2021! Diesmal lässt uns zunächst Andreas an seinen Erinnerungen an The Legend of Zelda – Ocarina of Time teilhaben, daraufhin lädt uns Andi Hammerl zu seiner Reise in die Welt der Spiele-Komplementierung ein. Viel Spaß beim Lesen!

Frohes Neues Jahr!
Nachdem ich schon einige Leserbriefe und Beiträge für den Nintendo-Podcast verfasst habe, folgt nun mein erster größerer Artikel. Ich möchte nämlich diesmal was zur Hach-ja-Damals-Rubrik schreiben. Obwohl der Titel, über den ich schreiben möchte, sicher schon einige Male behandelt wurde, so ist meine Erfahrung doch in einem entscheidenden Detail anders. Das Spiel, um das es geht, heißt Ocarina of Time, und für mich wurde es zur Lebensaufgabe. Doch von Anfang an: Es waren die Neunziger und ich wohnte noch bei meinen Eltern. Mein Bruder war ein riesiger Sega-Fan und besaß ein Megadrive, einen Saturn und später auch die Dreamcast. Wir verbrachten viele Abende zusammen, um bei Streets of Rage, Sonic und unzähligen Shootern das Pad glühen zu lassen. Die Spiele von Nintendo hielten wir beide für gehyped, da diese ja schließlich auch die schlechtere Hardware hatten. Als dann noch ein Adventure für das N64 eine Wertung nahe der 100 bekam, verstanden wir die Welt nicht mehr: „Die Redakteure mussten bestochen sein". Der Titel dieses Adventures: The Legend Zelda: Ocarina of Time. Irgendwann zog ich dann aus. Die neue Bude war eingerichtet und das Privatfernsehen stand gerade erst am Anfang. Wie also jetzt die Nächte verbringen? Da kam es gelegen, dass das N64 gerade als Auslaufmodell sehr günstig zu kriegen war. Meine Überlegung: Wenn die Spiele tatsächlich alle überwertet waren, so kann ich dies ja jetzt ohne großen Verlust testen. Also entschied ich mich für das Podracer-Bundle. Doch zu meinem Erstaunen lag dieser hässliche Controller verdammt gut in der Hand. Und auch das beiliegende Spiel machte durchaus Spaß. Neugierig kaufte ich nach und nach sämtliche Topseller auf. Dabei war vieles von Rareware und der Rest von Nintendo. Und somit auch das ehemals skeptisch beäugte Ocarina of Time. Wahnsinn. Totale Freiheit, eine für damalige Verhältnisse sensationelle Grafik und eine Story, die mich nicht mehr losließ. So hatte ich oftmals vor lauter Rätseln nicht bemerkt, dass es schon längst wieder hell geworden war. Und auch heute schafft es keine andere Reihe, mich so lange am Bildschirm zu fesseln wie Zelda. Leider gab es jedoch irgendwann eine Stelle, bei der ich kapitulieren musste. Einfach die Lösung zu googlen wie heute, ging damals noch nicht. Nintendo und Zelda im speziellen ließen mich danach jedoch nicht mehr los. Also kaufte ich mir noch den Gamecube, die Wii und so ziemlich jeden Handheld. Zelda war immer dabei. Und da ich die Spielmechanik immer besser verstand, konnte ich auch so einige Titel in der Folgezeit sogar lösen. Für den 3DS holte ich mir sogar Ocarina of Time nochmal, wohl wissend, dass ich hier wohl wieder von vorne anfangen musste. So stand der Titel dann nochmal einige Jahre eingeschweißt im Regal. Bis dann zum Februar 2020. Bedingt doch Corona und Lockdown kramte ich das Juwel wieder hervor. Wow, diese Grafik! Und dann auch noch in 3D. Ich brauchte einige Zeit, bis ich mich wieder in Hyrule zurechtfand. Außerdem hatte ich Mühe, mich bei einigen Rätseln an die Lösung zu erinnern (wie ging das nochmal?). Doch irgendwann lief es dann. Und auch die ehemals bockige Stelle hatte ich auf einmal überwunden. Die ganze Erfahrung aus den Nachfolgern hatte mich weitergebracht. Funfact: Nebenbei hatte ich mich schon längst in Nintendos neuestes Werk Breath of the Wild vertieft. Irgendwann kam ich an einen Punkt, wo ich mich sowohl in Ocarina of Time als auch in BotW bei den Gerudo befand. Irre, wie sich deren Stadt im Laufe der Jahre weiterentwickelt hat. ;-) Dann auf einmal, nach gefühlt 100 Versuchen, Ganondorf zu besiegen (die Kamera ist auch im 3D Remake nicht perfekt), konnte ich Ocarina of Time kurz vor Weihnachten doch noch beenden. Ein schöneres Geschenk konnte es für mich 2020 nicht geben. Ein Jahrhundertspiel? Jawohl! Auch heute noch. Den Quasi-Nachfolger Majoras Mask habe



ich übrigens auch noch fürs N64. Diesen hatte ich jedoch erst gar nicht begonnen. Das werde ich auch jetzt wieder auf dem 3DS nachholen. Die Pandemie wird sicher noch einige Zeit dauern. Liebe Grüße,

Andreas

JOHANNES: Lieber Andreas, vielen herzlichen Dank für deinen Beitrag! Und schön, dass du nun schon so lange ein großer Nintendo-Fan bist, wenn auch erst auf den zweiten Versuch. Dafür aus Überzeugung! Gerade die Zelda-Serie ist natürlich für Nintendo-Spieler auf der ganzen Welt seit Jahrzehnten etwas ganz Besonderes, wenn auch Mario natürlich das Nummer-1-Vorzeigemaskottchen der Japaner bleibt. Mit dem diesjährigen Jubiläum der Zelda-Serie können wir hoffentlich auf neue Spiele hoffen, eventuell sogar auf den Release des Nachfolgers zu Breath of the Wild? Wir können nur spekulieren.

Hey Hannes!
Sag mal, wie sah es bei dir früher aus, wenn es um das komplette Durchspielen der Titel aus deiner Sammlung geht? 100% zu holen war für mich stets die Regel, so normal wie das Amen in der Kirche oder das 1-Up nach 100 Münzen. 120 Sterne bei Super Mario 64? Logo! Alle Regenbogentropfen in Kirby´s Dream Land 2? Abgehakt! Jede Route inklusive Bestwertung in Lylat Wars bestanden? Selbstredend! Alle Trophäen in Super Smash Bros. Melee ergattert? Natürlich! Bei mir galt früher die Regel: Erst wenn du dein neuestes Spiel zu 100 % geschafft hast, kommt der nächste Titel ins Haus! Einerseits war das ganz praktisch und, seien wir mal ehrlich, andererseits geschah es aus der Not heraus – schließlich hatte Klein-Andi damals kaum Geld genug dafür, sich monatlich die N-ZONE zu holen, ein bisschen Luxus-Süßigkeiten im Supermarkt zu gönnen und auch noch ein neues Spiel für viele Deutsche Mark zu kaufen. Deshalb wurden die wenigen Spiele in der Vergangenheit bis zum Überdruss gespielt. Zeit, um jeden Winkel in- und auswendig zu lernen, war definitiv mehr vorhanden als Mark und Pfennig im Geldbeutel. Aber das ist nicht der einzige Grund, warum meine damalige Quote an 100%-Titeln ungemein hoch war im Vergleich zu heute. Denn: Früher war es durchaus legitim, das Komplettieren mit ein wenig Zeit und Schweiß auch zu schaffen! Die Spieldauer einzelner Titel, ausgenommen von Rollenspielen vielleicht, kam selten über die 20-Stunden-Marke hinaus, auch wenn man jeden Winkel erfolgreich ausgekundschaftet hatte. Ein Donkey Kong 64 mit unzähligen Sammelobjekten hat mich vor ein paar Jahren, als ich den Titel nach ewiger Pause erneut durchspielen wollte, 25 Stunden beschäftigt – wobei dieser Klassiker noch heute oft als Primus der Sammelorgie-Spiele gilt. Heutzutage bombardieren die Spiele einen allerdings mit weitaus mehr Aufgaben, Errungenschaften oder Sammelobjekten, die selbstredend die Spielzeit enorm strecken. Gut, auch in Super Smash Bros. Ultimate war es mir trotz extrem hoher Stundenanzahl noch ein leichtes, alle Modi mit jedem Charakter zu meistern und die Geister-Collection zu komplettieren. Aber in der heutigen Zeit stellt das Komplettieren eher eine Ausnahme dar. Der Blick auf meine Switch-Titel reicht aus, um zu sehen, dass ich nur noch einen Bruchteil davon auf 100% geschafft habe. Dazu zählen Yoshi´s Crafted World, Mario + Rabbids: Kingdom Battle, The Legend of Zelda: Breath of the Wild (auf das ich sehr stolz bin, vor allem ohne Guides!), Super Mario Odyssey oder einfache Titel wie Kirby: Star Allies und Mario Kart 8 Deluxe. Alle anderen Spiele bombardieren einen mit Inhalten oder auch multiplen Möglichkeiten, welche ein Erlangen der 100% gar nicht mehr in dieser Form ermöglichen. Ich habe wirklich lange dafür gebraucht, um meinen alten Maßstab abzulegen. Klar, noch heute gibt es für mich kein Spiel, welches ich nicht auch beende. Das muss einfach sein, denn für was hätte ich es sonst geholt? Aber in vielen Fällen reicht es mir nun, wenn ich den Großteil aller Nebenbeschäftigungen mache, möglichst gute Bewertungen in Missionen habe oder mich auf das konzentriere, was mir am meisten Spaß macht. So habe ich beispielsweise The Witcher 3: Wild Hunt auf der Switch unendlich genossen und auch über 150 Stunden in das Meisterwerk gesteckt. Alle Sidequests geschafft, die es zu finden gab, alle Kisten und Ereignisse auf der Landkarte geöffnet, aber das Kartenspiel Gwint habe ich komplett ausgelassen, da es mir schlichtweg keine Freude bereitete. Früher hätte ich das niemals so durchgehen lassen und mich auch durch den größten Käse durchgewurstelt, nur, um meine 100% zu haben. Das erfüllte mich immer wieder mit Stolz … aber gleichzeitig ist es sicherlich nicht falsch, einfach nur Spaß mit seinen Spielen zu haben. Ob also alles daran schlecht ist, heutzutage kaum noch die 100% in Spielen zu erwirtschaften? Nach Möglichkeit gehe ich der damaligen Herangehensweise schon noch gerne nach und versuche, gerade in den Nintendo-eigenen Titeln, die 100% zu erreichen. Dass es heute deutlich schwerer ist als damals, soll mich aber nicht mehr demotivieren.

Andi Hammerl

JOHANNES: Lieber Andi, auch dir danke ich sehr herzlich für einen weiteren tollen, kurzweiligen und äußerst interessanten Beitrag zu dieser schönen Retro-Rubrik! Da sprichst du natürlich über ein für viele Spielerinnen und Spieler sehr wichtiges Thema, das oftmals ganz unterschiedlich wahrgenommen und auch gelebt wird. Lukas beispielsweise ist da sehr ähnlich wie du, für ihn gehört das Vervollständigen auf 100% oftmals dazu. Für mich wiederum gar nicht, hat es auch noch nie. Nur wenige Spiele habe ich in meinem Leben wirklich komplettiert. Das wären beispielsweise Ocarina of Time, Super Mario 64 und Super Metroid. Aber davon abgesehen ist das absolut nichts, was mich reizt. Oftmals spiele ich Games auch nicht mal komplett durch. Als Kind, weil es meistens zu schwer für mich war, heutzutage aus einem Mangel an Zeit. Oder weil es gar kein definiertes Ende gibt, siehe Fortnite, Fall Guys oder Among Us. Ich habe aber Respekt vor allen, die Spiele komplett durchspielen. Dabei schaue ich auch wirklich gerne zu, in Form von Let's Plays oder Livestreams zum Beispiel. Nur selber will ich es nicht machen. :-D

Wie sieht es bei euch aus? Welche Retro-Erinnerungen sind euch bis heute im Kopf geblieben? Lasst mich und die Leser daran teilhaben! Schickt mir dazu eine Mail an johannes.gehrling@computec.de – ich liebe Retro nämlich über alles! Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name eventuell in einer der kommenden N-ZONE-Ausgaben abgedruckt wird.

DIE REDAKTIONS-SCHATZVERLOSUNG (TEIL 3)

MARIO-HELIKOPTER

Und noch ein außergewöhnliches Teil, das wir in der Redaktion bislang aufbewahrt haben, es aber nicht mehr benötigen und das wir deshalb in neue, liebe Hände schenken wollen: Der Mario-Helikopter! Das schicke Teil von Hersteller Carrera fliegt wirklich und lässt sich drinnen und draußen fernsteuern. Wir haben den Helikopter zu einem Zeitpunkt ausprobiert, das Spielzeug ist also nicht originalverpackt – bitte beachtet dies, falls ihr euren Gewinn eventuell weiterverschenken wollt. Laut Hersteller eignet sich der Mario-Copter für Kinder ab acht Jahren, er sollte aber unter Aufsicht benutzt werden. Für alle unter 36 Monaten ist das Hingucker-Spielzeug wegen Verletzungsgefahr nicht geeignet.

Um an der Verlosung teilzunehmen, schickt ihr einfach eine Mail mit dem Betreff „Mariocopter“ an katharina.pache@computec.de. Der Gewinner wird per Zufall ausgelost, Einsendeschluss ist Montag, der 01. März 2021. Wir wünschen viel Glück!

Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Alle Teilnehmer des Gewinnspiels erklären sich zudem damit einverstanden, dass ihre Namee in der N-ZONE abgedruckt werden können.

DIE GEWINNERIN UNSERER REDAKTIONSSCHATZ-VERLOSUNG (TEIL 2)

Der Zufall hat entschieden: Unsere japanische Fassung des Gamecube-Klassikers Super Mario Sunshine wandert in die Obhut von Gabi Grüner aus Freilassing! Viel Vergnügen mit der schicken Fernostversion des Spiels! Wir waren von der Teilnehmerzahl bei der Verlosung und euren lieben Zuschriften überwältigt, schade, dass wir nur eine Fassung verlosen konnte. Aber unsere Schatzkisten sind noch nicht leer, wir drücken für alle folgenden Redaktionsschatzgewinnspiele die Daumen.

Wir gratulieren!

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erratet, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Das letzte Nintendo-Spiele-Cover ist anscheinend unter euch so bekannt, dass jede Menge Leser teilnahmen und richtig geraten haben! Gesucht haben wir dieses Mal das wunderbare Abenteuer The Legend of Zelda: A Link Between Worlds für den 3DS! **Frank Großmann** wurde von uns als glücklicher Gewinner per Zufall auserkoren. Wir wünschen ganz viel Spaß und Freude mit dem Überraschungspaket und danken auch allen anderen Ratefüchsen für die rege Teilnahme! Neben **Frank** haben das Cover außerdem richtig erkannt:

Welches Spiel suchen wir wohl diesmal?

Karin Winter, Katja Löffler, Tanja Frede, Winfried Freyer, Margit Drees, Sabrina Zander, Leonie Frieke, Katharina Winter, Guido Frede, Gisela Grossmann, Christian Schramm, Jarek Borodziej, Margo Drees, Otto Kurucz, Larissa Dossow, Lillith Fricks, Jürgen-E. Reimers, Frank Hildebrand, Timo Stoffers, Niels Michalowski, Simone Cramer, Tobias Thurau, Nicole Kock, Peter Fehse, Kathrin Reeh, Kerstin Rusch, Sinja Ziegler, Conny Drees, Miriam Dick, Irene Zander, Roman Mildner, Lea Rudeck, Marco Maruschke, Nicci Ehlers, Bea Fink, Leon Walther, Tomas Stumph, Raffaella Randolfo, Lenny Taubert, Stefan Jahn, Anne-E. Reimers, Matthias Kock, Jürgen Wohlfart, Franz Ertl, Marlies Löffler, Sascha Klammer, Nicole Bullendorf, Yvonne Eckert, Marie Kock, Nicolle Ehlers, Ida Fauser, Andrea Hinrich, Timm Stoffers, Wilfried Stelter, Markus Wilcke, Hannes Schmid, Manuel Greindl, Ben Stumb, Sonja Ziggler, Hanna Ehlers, Marcus Dietrich, Anne-E. Reimers, Anja Löffler, Martin Severin, Mariola Kostka, Christoph Gratzer, Thomas Krull, Ferdinand Bötel, Konrad Bötel, Cara Peschl, Sabine Bettinger, Pascal Bettinger, Patricia Falk, Chris Petersen, Martha Hannelore Wenzel, Kurt Frank Wenzel, Ulrike Schönbein, Marlon Böthling, Bärbel Glasser, Alexander Gruber, Nils Bülter, Maximilian Franke, Dieter Jannsen, Henning Fricke, Jutta Bötel, Sylvia Löwe, Pascal Fesenbeck, Nicole Hellmich, Wolfgang Duttler, Gertrude Meiners, Werner Linzmeier, Frank Wenzel, Christian Waigel, Mario Ahlfeld, Gerda Wahlfeld, Hannah Haase, Inga Wagner, Haike Blinn, Elisabeth Gruber, Ingo Bäumler, Johannes Walther, Jonas Girod, Sarah Müller, Renata Krey, Jana Serbo, Ina Fehse, Gabriel Guermann, Natalie Schlüter, Adrian Zander, Anja Bötel, Alex Stuppi, Dirk Stöber, Brigitte Grützmacher, Marcus Schönbein, Sabrina Schläger, Timo Freyer, Käte Freyer, Renate Wesselmann, Peter Freyer, Monika Penz, Marlies Below, Stefan Brozio, Marco Rauter, Andreas Böhm, Michael Freyer, Volker Striewski, Lutz Radloff, Simone Stanislaus, Oliver Wahlfeld, Karola Dahl, Chris Behrendt, Bianca Christ, Liv Moltmann, Regina Krahl, Saskia Dubbratz, Slawomir Mydlo, Norberta Wild, Ewald Stamm, Eva de Vet, Philipp Denk, Frank Tannhäuser, Axel Vollmer, Theodor Bauer, Beate Schaadt, Katja Striewski, Sina Funck, Mareike K. Biek, Nicole Ventsch, Jenny Wahlfeld, Patrik Kampmann, Harald Bürgin, Michael Thom, Maik Schüßler, Luisa Funck, Dorothea Behrendt, Mahmoud Al-Tayy, Christof Röger,Volker K. Strievski, Mark Herke, Henning Herrmann, Lukas Behrendt, Benno Fischer, Kai Katzschner, Marc Jäger, Tanja Rutsch, Darina Stückel, Marcel Eberhard, Wolfgang Bonath, Rene Stoldt, Siegmund Pruszczynski, Willi Bert Dunsche, Naemi Wagner, Merita Krasniqi, Gaby Grocholl, Anne Red, Elmar Reinle, Claudia Hoffmann, Katja Funck, Rita Wanninger, Ludwig Krahl, Tanja Rutsch, Finn und Kathrin Mosgoll, Carsten H. Schindler, Marc-Philip Junge, Julius Gurhöfer, Philipp Rinke, Alessandro Albanese, Frederic Holz, Andi Hammerl, Tarek Käufer, Florian Blüm, Stefan Ellrodt, René Fischermann, Annika Mohr, Jan Borowski, Kilian Klaus, Dominik Walser, Brigitte Kröchert, Lenny Taubert und Elvis Allert.

Schickt uns eure Antwort bis zum **01. März 2021** an johannes.gehrling@computec.de! Der zufällig ausgewählte Gewinner erhält einen kleinen Überraschungspreis und die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden abgedruckt. Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter, der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Die Teilnehmer erklären sich damit einverstanden, dass ihre Namen abgedruckt werden.

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 02/2021 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle – gesucht und gefunden von unseren fleißigen Lesern!

• Los geht es mit den ersten beiden Fehlern (im wahrsten Sinne des Wortes sogar im Doppelpack) die ihr in der letzten N-ZONE 02/21 mit euren Adleraugen erspäht habt: Auf Seite 67 haben sich gleich zwei(!) Wortwiederholungen eingeschlichen. Im Test zu Morbid: The Seven Acolytes steht zum einen „... führen eine eine Ausweichrolle aus“, im Meinungskasten liest man „...es ergibt einfach keinen Sinn ergibt“! Die Doppelungen ergeben tatsächlich keinen Sinn, entdeckt haben die Fehler sowohl Leser Yildiz als auch Andi!

• Außerdem hat Leser Markus im Test zu Ponpu auf den folgenden Seiten 68 und 69 eine weitere ungewollte Doppelung entdeckt: Die Zwischenüberschrift „The Binding of Bomberman“ wurde nämlich gleich zweimal hintereinander benutzt. Da Autor Christian inzwischen leider sein Praktikum beendet hat, können wir nicht nachfragen, was bei der Wiederholung eigentlich hätte stehen sollen. Es wird wohl für immer ein Rätsel bleiben . . .

• Kommen wir zum dritten und letzten Fehler, den ihr entdeckt habt, auch auf diesen machte uns Markus aufmerksam: Auf Seite 20 beginnt ein Satz mit „WIr“ statt mit dem korrekten „Wir“. Solche Vertipper passieren leider schnell und fallen manchmal kaum auf – natürlich bemühen wir uns aber immer, die N-ZONE möglichst fehlerfrei zu euch zu bringen!

• Da wir zur letzten Ausgabe keine weiteren Zuschriften für die Bockmist-Rubrik erhalten haben, folgt hier eine Liste mit Fehlern, die wir aus der aktuellen Ausgabe vor dem Drucken entfernt haben und die deshalb nicht im Heft auftauchen (sollten!): Im Hitman-Test stand etwa „Ob wir eine Person mit der Klavierseite erdrosseln“ – was wir uns zwar amüsant vorstellen, aber natürlich vollkommen falsch ist, da die Klaviersaite gemeint ist. Außerdem prangte sowohl in der Überschrift als auch in der Leseführung beim Shinji-Mikami-Report die Überschrift „Ikonen des Videospielindustrie“. Eieeie! Auch schön war „Momster Hunter Rise“ in der Inhaltsangabe, das natürlich korrekt Monster Hunter Rise heißt und Lukas, der in der Geschmackssache aus Versehen ein rotes Kreuz statt einem grünen Haken für Super Mario 3D World + Bowser's Fury vergab.

Zeitzeugnis: Lukas und Bockmistmütze innig vereint.

Habt ihr einen Fehler in einer der letzten paar N-ZONE-Ausgaben entdeckt? Sendet uns sehr gerne eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de!

Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der kommenden N-ZONE-Ausgabe abgedruckt wird.

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

WICHTELN

Mittlerweile sind wir schon im Jahr 2021 angekommen. Was für ein verrücktes und andersartiges 2020 doch hinter uns liegt! Der größte Gewinner dürfte in all dem Chaos tatsächlich Nintendo gewesen sein, denn dank Corona ließen sich die Umsätze ja wirklich sehen, trotz eines vergleichsweise mageren dritten Jahrs der Switch. Um die diesmal sehr unpersönliche Weihnachtszeit etwas erfreulicher zu gestalten, gab es in unserer tollen Gaming-Community "Children of WiFi" zum wiederholten Male eine Wichtel-Aktion. Insgesamt 14 Teilnehmer waren diesmal dabei und per Losverfahren wurde ausgelost, wer von wem zum Wichtel werden sollte. Es gab im Grunde nur eine wichtige Regel: Die Geschenke sollten mindestens 20 Euro wert und videospielbezogen sein. Eine coole Art, seine eigene Sammlung zu erweitern und eine schöne, zwischenmenschliche Aktion zu schaffen, um in diesen schweren Zeiten durch das gemeinsame Hobby auf andere Gedanken zu kommen, oder nicht? Natürlich möchte ich gerne aufzeigen, wie diese Wichtelgeschenke im Nintendo-Style so ausgesehen haben. Auffällig ist hierbei der hohe Pokémon-Anteil. Danke nochmal an Julian, Stefan, Rebekka, Marion, Jana, Edelgard, Chris, Beni, Maik, Sandy, Melvin, Yannic und Sandra für eure Teilnahme! Mein neues Plüsch-Kappalores fühlt sich hier schon wohl! Nächstes Mal gerne wieder!

Ich hoffe, die gesamte Redaktion hat 2020 mit Ach und Krach heil überstanden, ist gut ins Jahr 2021 gestartet und freut sich auf die zahlreichen spannenden Titel, die Switch-Besitzer erwarten dürften! Macht weiter so! Liebe Grüße auch im neuen Jahr,

Andi Hammerl

JOHANNES: Lieber Andi, herzlichen Dank für deinen schönen Beitrag und die vielen tollen Bilder eurer Wichtelaktion! Da wird man ja glatt neidisch, wenn man sich die ganzen schönen Geschenke anschaut, die ihr euch gegenseitig zu Weihnachten gemacht habt – wow! Auch dir noch einen guten Start ins neue Jahr; auf ein 2021, dass deutlich besser wird als 2020. Wir sind da aber guter Dinge, zumindest für die Zeit ab dem Früling beziehungsweise Sommer. Und eins ist ja eh gewiss: Neue fantastische Spiele für die Switch erscheinen so oder so! Und die genießen wir ohnehin am liebsten gemütlich Zuhause auf der Couch, oder?

BIG-N-FAN

Hallo! Ich lese die N-ZONE nun schon seit der Ausgabe 02/2020. Ich mag eure Zeitung total gerne und mein Vater liest euer Magazin schon ewig! Wir sind beide leidenschaftliche Nintendo-Fans und haben schon sehr viele Spiele gespielt. Zum Beispiel Su-

So viele tolle Goodies, Spiele und Co.! Zusammen mit seiner Online-Nintendo-Community hat Andi Hammerl anlässlich Weihnachten ein großes Nintendo-Wichteln veranstaltet – wie schön!

per Mario Odyssey oder Super Smash Bros. Ultimate. An Weihnachten 2019 habe ich meine Nintendo Switch bekommen und war vor Freude ganz aus dem Häuschen. So viele fantastische Spiele! Angefangen habe ich mit dem Nintendo DS. Genau genommen mit den Spielen New Super Mario Bros. und The Legend of Zelda: Spirit Tracks. In New Super Mario Bros. habe ich die schwierigen Level meinen Papa machen lassen und in Zelda war es hauptsächlich nur meine Aufgabe, die Krüge zu zerschlagen. :-) Wie dem auch sei, hoffe ich, dass ihr immer so weiter mit der N-ZONE macht. Bleibt gesund und munter, die besten Grüße, euer

Mika Walter

N-ZONE: Lieber Mika, vielen lieben Dank für deinen Beitrag zu den Leserbriefseiten! Es freut uns zu hören, dass du die Leidenschaft fürs Spielen und speziell für Nintendo mit deinem Vater teilst. Klingt ganz so, als wärt ihr beim Zocken ein super Team, bei dem jeder seine eigenen Aufgaben übernimmt. Und natürlich freut es uns ganz besonders, dass du so viel Freude an unserem Magazin hast! Wir hoffen, das bleibt auch weiter so und du bist weiterhin ein treuer N-ZONE-Leser. :-)

ANLIEGEN

Liebe N-Zonis, alles Gute für 2021! Ich habe ein paar Anliegen: 1. Ich verfolge seit einiger Zeit euren Podcast. Erst dachte ich – als Abonnent –, dass ich mir den Lesespaß kaputt mache, weil ich ja schon alle Infos vorher gehört habe. Zum Glück ist das nicht so (vielleicht auch, weil ich manches vergesse). Durch den Podcast wird das Ganze noch persönlicher und dabei ist es meist sehr unterhaltsam, euch zuzuhören. 2. Sehr gut fand ich die Kolumne in der N-ZONE zu den Spielersünden, echt spaßig. Die Rotkäppchen/Animal-Crossing-Sache eher nicht so. Zu den Spielersünden fiel mir noch ein Beispiel von mir ein: Ich habe ein paar Spiele, die ich echt toll finde, und bei denen ich bis zum Endboss gekommen bin (zum Beispiel Hollow Knight und Guacamelee!). Da hört es dann plötzlich auf. Zu oft gestorben, zu schwer, keine Lust mehr. Kennt ihr das? 3. Kennt ihr das Spiel Yuppie Psycho (auch für Switch erhältlich)? Die Entwickler haben zuvor das sehr kreative Spiel Count Lucanor entwickelt. Beide Spiele sind Pixel-Horror-Games. In Yuppie Psycho geht es um den ersten Job im Büro und deine Aufgabe ist es, eine Hexe zu jagen. Klingt verrückt, ist es auch, aber im positiven Sinn. Sehr stylisch, kreativ und spannend. Vielleicht was für Katha? Bitte ausprobieren und vielleicht hier vorstellen/testen. :-) Beste Grüße,

Christopher W.

N-ZONE: Lieber Christopher, auch dir ein frohes neues Jahr und alles erdenklich

Kellerfund: N-ZONE-Leser Stefan Lustig hat im Jahr 2000 sein liebstes Pokémon Myrapla sowie das mysteriöse Mew auf Papier gebracht! Pokémania-Backflash!

Gute für 2021! Kommen wir direkt zu deinen drei Anliegen beziehungsweise Fragen: 1. Es freut uns sehr, zu hören, dass du viel Spaß mit unserem Podcast hast! Hoffentlich dürfen wir dich weiterhin jeden Mittwoch als Zuhörer begrüßen. 2. Vielen Dank für dein Feedback! Kennen wir das? Ohja! Das dürfte den allermeisten Spielern sehr bekannt vorkommen, dass man ein Spiel nicht beendet, obwohl man es schon fast abgeschlossen hat. Manchmal ist kurz vor knapp einfach die Luft raus. 3. Nein, das Spiel Yuppie Psycho kannten wir bis eben noch nicht. Nach einem kurzen Blick auf ein Let's Play des Games soll gesagt sein: Das sieht vielversprechend aus!

CONTROLLER

Hallo liebes N-ZONE-Team!

Als ich vor drei Jahren begann, mein persönliches Setup meiner Lieblingskonsolen zu installieren, bestand der Aufbau aus drei großen Schritten. Der Erste war, meine Sammlung nahezu vollständig auf Flashcards zu bringen, um die Module zu schonen und einen schnellen Zugriff auf meine Spiele zu ermöglichen. Der zweite Schritt bestand darin, alle Konsolen in der möglichst besten Qualität an meinen Fernseher anzuschließen. Da dies häufig mit Modifikationen verbunden war, konnte ich gleichzeitig viele Konsolen für unterschiedliche Regionen umrüsten. Im dritten Schritt legte ich meinen Fokus auf kabellose Controller für jede Konsole, um nun die ROMs mit einem gestochen scharfen Bild bequem von der Couch aus ohne Kabelsalat spielen zu können. Tatsächlich ist kabellos aber nicht gleich kabellos und die Fülle an schlechten Produkten ist gerade bei Controllern wirklich groß. Doch welche Möglichkeiten der kabellosen Verbindung gibt es eigentlich? Da wäre zunächst die ganz klassische Verbindung mittels Infrarot. Diese kennen sicher die meisten noch von älteren Konsolen wie dem SNES. Dort war die Auswahl an Infrarot-Controllern recht groß. Das Problem hierbei besteht darin, dass der Controller (Sender) direkt auf den zugehörigen Adapter an der Konsole (Empfänger) gerichtet werden muss. Die Toleranzen sind nur gering und wenn man ein kleines Stück zu weit aus dem Empfangsbereich gerät, kommt das Signal an der Konsole nicht mehr an. Das gleiche Prinzip nutzt übrigens auch die klassische Fernbedienung für den Fernseher. Als die aktuell beste Verbindungsvariante für Controller gibt es die Bluetooth-Verbindung, welche jeder als Standard von Smartphones und Tablets kennt. Diese bedarf keiner bestimmten Richtung des Senders oder Empfängers und ist in aktuellen Versionen wenig störanfällig. Gern wird als "bessere" Verbindung die 2.4GHz-Funkübertragung genannt. Diese liefert in der Theorie jedoch keine besonderen Vorteile gegenüber einer aktuellen Bluetooth-Verbindung. 2.4GHz steht dabei für den Frequenzbereich von 2.4 GHz (Gigahertz), den Bluetooth ebenfalls für die Übertragung nutzt (2.400 GHz bis 2.485 GHz). Der Nachteil entsprechender 2.4GHz-Controller ist zudem, dass sie immer einen speziellen Empfänger benötigen. Bluetooth-Controller können in der Regel auch mit allen Bluetooth-Empfängern kommunizieren.

Was wird nun genau für das kabellose Vergnügen benötigt? Je nachdem, welche Konsole kabellos verbunden werden soll, benötigt man mindestens einen Bluetooth-Controller und einen Bluetooth-Receiver (Empfänger) an der Konsole. In den letzten

In seinem neuen Beitrag erörtert N-ZONE-Leser Maik Döring das optimale Controller-Setup für verschiedene Nintendo-Konsolen. Doch nicht irgendwelche Gamepads, nein, kabellos müssen sie sein, und zwar auch für SNES, Nintendo 64 und Co.!

Jahren ist die Nachfrage an solchen Controllern für ältere Spielekonsolen enorm gestiegen. Für das NES und SNES gibt es daher bereits hervorragende Adapter und Controller der Firma 8bitdo. Die Auswahl an aktuellen Modellen ist riesig und einige stehen dem Originalcontroller von Nintendo in nichts nach. Zudem können die Bluetooth-Controller auch an der Nintendo Switch, Wii U oder Wii verwendet werden. Bevor ich meine favorisierte Variante für das Nintendo 64 vorstellen will, muss ich zunächst auf den Gamecube eingehen. Diesem wurde von Nintendo nämlich bereits ein kabelloser Controller spendiert, der auf den Namen Wavebird hört. Zwar besitzt dieser Controller eine Eingabeverzögerung (Input Lag), jedoch ist diese so minimal, dass sie bei Spielen für den Gamecube nicht spürbar ist. Trotz des derzeit relativ hohen Gebrauchtpreises findet man für den Gamecube keine bessere Alternative. Und wozu sollte man auch eine Alternative suchen, wenn der Originalcontroller bereits alles richtig macht.

Da ab der Nintendo Wii die kabellose Steuerung bereits zum Standard gehörte, fehlt also nur noch das N64 in der Reihe Nintendos. Hier gab es vor Jahren einen Controller der Firma retro-bit, der jedoch nur sehr schwer aufzutreiben ist. 2019 brachte dann die Firma Hyperkin mit dem Admiral einen ersten Bluetooth-Controller mit entsprechendem Empfänger für das N64 auf den Markt. Es gibt jedoch eine weitere Möglichkeit, einen Originalcontroller von Nintendo zu benutzen, und zwar den Wavebird des Gamecube.

Dafür hat die Firma Raphnet Tech einen Adapter entwickelt, der es ermöglicht, einen Gamecube-Controller und somit auch den Wavebird beziehungsweise den Empfänger an das N64 anzuschließen. Der Adapter beinhaltet zudem in der aktuellen Version ein integriertes Controller Pak. Lediglich das Rumble Pak und das Transfer Pak können aufgrund des fehlenden Slots am Controller nicht genutzt werden. Die Tastenbelegung kann zudem individuell angepasst werden, was den Wavebird zu einer nahezu perfekten Alternative zum kabelgebundenen N64-Controller macht. Jetzt müssen die Controller also nur noch aufgeladen beziehungsweise beim Wavebird die Batterien eingelegt werden und schon kann es losgehen. Auch hierfür habe ich noch einen kleinen Tipp. Hat euer kabelloser Controller einen USB-Anschluss, empfehle ich ein USB-Ladekabel mit Magnetverbindung. Dazu wird ein winziger Adapter in den Ladeanschluss des Controllers gesteckt, an dem man das Ladekabel einfach anclippen kann. Das ist insofern genial, weil dann die Anschlussbuchse des Controllers damit nicht verschleißt und einige Ladekabel dieser Art zudem den Ladestatus anzeigen.
Und jetzt interessiert mich, ob ihr selbst neue Controller nutzt oder lieber auf die kabelgebundenen Originalcontroller setzt? Liebe Grüße aus dem schönen Görlitz!

Maik Döring

N-ZONE: Lieber Maik, wir danken dir wirklich vielmals für deinen ganz hervorragenden und äußerst informativen Beitrag! Sehr spannend zu lesen, wie du dein persönliches Konsolen-Setup aufgebaut und optimiert hast – für den bestmöglichen Spielegenuss! Zu deiner Frage am Schluss hier mal bezogen auf Johannes: Auch er liebäugelt schon länger mit hochwertigen kabellosen Controllern für seine alten Konsolen. An der Switch (und der Playstation) ist das natürlich kein Thema, aber Super Nintendo, Nintendo 64 und Gamecube nutzt er bisher noch mit den kabelgebundenen Originalcontrollern, was aber nicht sehr komfortabel ist. Vor allem für das N64 wäre daher eine kabellose Lösung ein echtes Upgrade. Vielleicht mit dem von dir vorgestellten Adapter für die Nutzung des Wavebird-Gamepads? Das ist wirklich eine Überlegung wert. Gerne möchten wir deine Frage an dieser Stelle außerdem an unsere Leserinnen und Leser weiterreichen: Wie sieht das bei euch aus mit alten Konsolen und Controllern? Lasst es uns gerne wissen, indem ihr uns schreibt – wir drucken eure Beiträge dann an dieser Stelle in der N-ZONE ab!

Ewald Hojesky hat sich erneut mit frischen Bildern bei uns gemeldet und wünscht allen ein frohes neues Jahr. Wünschen wir dir auch, lieber Ewald!

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de
ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit Einsendung von Leserbriefen erklären sich Absender damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

BESSERE NAMEN FÜR MARIO-SPIELE?

Wie heißt der aktuelle Mario-Titel noch einmal? Ach ja: Super Mario 3D World. Kann man schon mal vergessen oder verwechseln – das muss doch nicht sein?

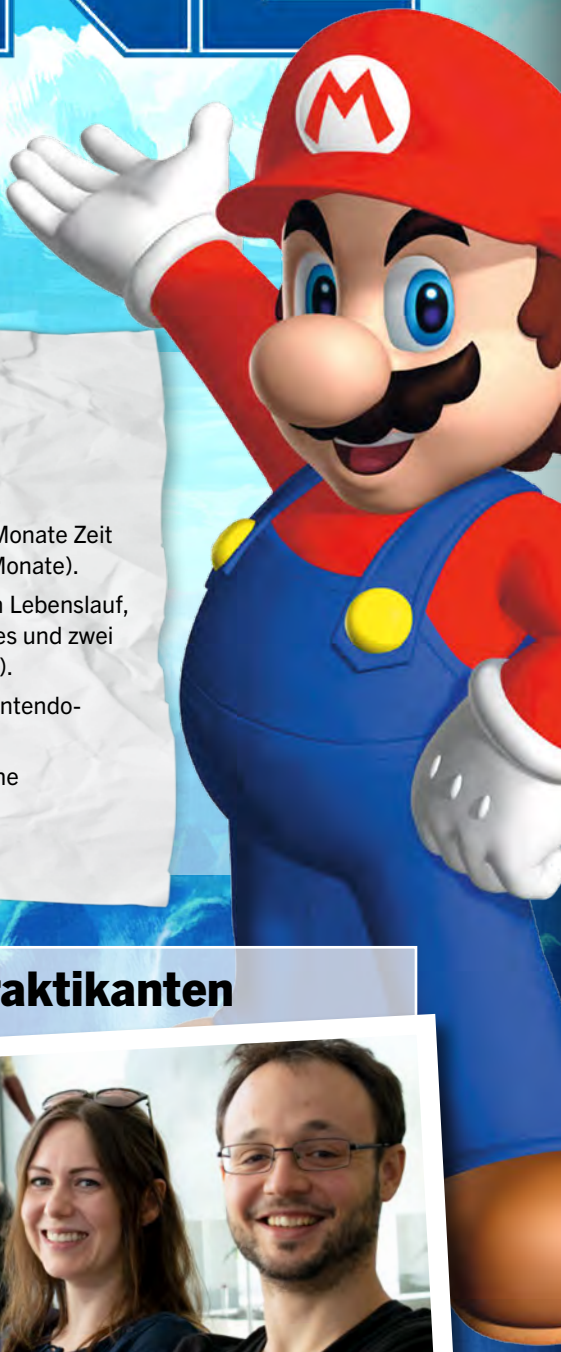
KATHA: Ich beschäftige mich so gut wie jeden Tag mit Nintendo, mit der Switch und mit den großen Marken – also auch mit Mario. Dennoch saß ich vor ein paar Tagen da und kam spontan nicht darauf, wie das aktuelle Mario-Spiel heißt, das wir groß im Heft testen. Okay, ich war auch sehr müde und hatte meine sieben Morgenkaffee noch nicht intus, aber dennoch – den Titel eines Mario Galaxy würde ich nie vergessen! Zwischen all den Worlds und Lands und 3D und New verschwimmt alles sehr schnell zu einer großen, amorphen Mario-Masse. Ich verstehe ja den Grund, wieso Super Mario 3D World so heißt, wie es heißt: Es ist irgendwie der Nachfolger von Super Mario 3D Land. Dort ergab es ja auch durchaus Sinn, das Wörtchen 3D in den Titel zu packen, schließlich ist das ein Spiel für den 3DS. Und das „World“ im Nachfolgertitel soll darauf hinweisen, dass es das „größere“ Spiel ist, denn eine Welt ist größer als ein Land … oder was auch immer, jedenfalls schwirrt mir teilweise der Kopf, wenn ich überlege, welches Spiel nun auf welcher Plattform wie hieß. New Super Mario Bros. U Deluxe? Das ist das Switch-Spiel! New Super Mario Bros. 2? Ein 3DS-Spiel! Ich wünschte, man würde sich entweder nur für die prägnanten Titel entscheiden, so wie Sunshine oder Odyssey oder Galaxy, oder bei den Mario-Bros.-Spielen ein Namengebungsschema finden, das mich alte verwirrte Frau nicht noch mehr verwirrt. Was sagst du dazu, Lukas? Hast du das bessere Gedächtnis, ist meine Aufregung übertrieben? Immerhin ist heutzutage die Antwort auf Fragen wie diese nur eine Suchmaschineneingabe entfernt. Und den Eltern, die zum Spielkaufen geschickt werden, fragen vermutlich einfach nach „dem neuen Mario“ oder „Mario für die Switch“ . . .

LUKAS: Es liegt nicht an dir, es liegt an ihnen, also an den Spielen. Ich muss zugeben, ich kann dir tatsächlich alle Mario-Spiele auf Nachfrage zuordnen. Das liegt aber nicht daran, dass die Namensgebung sinnvoll wäre, sondern dass ich einfach ein unfassbar dummes Gehirn habe, das sich so einen Blödsinn merkt, dafür aber keine Ahnung mehr von Wahrscheinlichkeitsrechnung hat und dir nicht sagen kann, welches Land auf welchem Kontinent am Erdball liegt. Ich fürchte aber, diese Benennungs-Faulheit ist ein Nintendo-Problem, das es schon (fast) immer gab und das so schnell nicht weggehen wird. Auf dem SNES hieß alles „Super“, am N64 „64“, beim Advance „Advance“ und auf der Wii U „U“. Gab es mal kein fesches, sich anbietendes Anhängsel, war und ist es dann halt ein generisches „Ultra“, „Deluxe“, „New“ oder, bar jeder SNES-Verwandtschaft, erneut ein „Super“. Und wie du sagst, ergibt sich daraus eine Schwemme an fast gleich klingenden Namen, die über Mario hinausgehend für Verwirrung sorgt. Da lob ich mir die im Vergleich selteneren kreativen Titel à la Odyssey oder Galaxy. Ich finde halt auch, dass es die Spiele entwertet, weil sie eben wirklich kaum in Erinnerung bleiben. Zwischen New Super Mario Bros., New Super Mario Bros. Wii, New Super Mario Bros. 2, New Super Mario Bros U, New Super Luigi U. und New Super Mario Bros. Deluxe zu unterscheiden, fällt schwer. Besonders spannend ist der 3D-World-Fall, um darauf zurückzukommen – laut Nintendo soll es ja nicht einmal eine Fortsetzung zu 3D Land sein! Das soll mir mal einer erklären, bitteschön.

KATHA: Da bin ich nur leider die falsche Adresse! Ich habe es ja schon fertig gebracht, Mario Kart 8 Deluxe als Mario Kart 8 Ultimate zu bezeichnen – weil ich gedanklich anscheinend bei Super Smash Bros. Ultimate war, dessen Name mit einem „Deluxe“ statt einem „Ultimate“ am Ende auch genau so aussagekräftig und einprägsam wäre. Ich käme vermutlich besser klar, wenn die Mario-Spiele einfach durchnummeriert würden – aber das sieht ja nicht schön aus. Wie sieht das der Rest der Leserschaft? Schreibt uns!

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2021 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!



DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Johannes, Lukas oder N-ZONE-Chefin Katharina – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich doch bei uns für ein Praktikum!

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

bewerbungen@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH • Stichwort: Bewerbung
Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Straße 83 • 90762 Fürth

AUSGABE 04/2021

ab 17.03.21 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

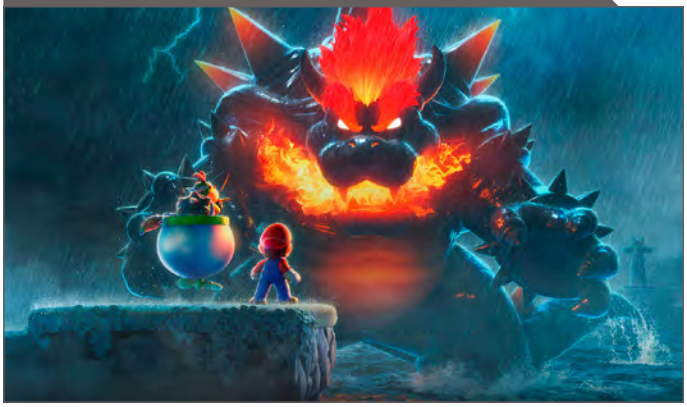
NINTENDO-SPIELE, DIE NIE ERSCHIENEN (Magazin)

Wir blicken im großen Special auf das, was hätte sein können – nämlich Spiele für Nintendo-Konsolen die (leider?) nie veröffentlicht wurden!

BRAVELY DEFAULT 2 (Test)

Im Februar erscheinen jede Menge Spiele, eines der größten und spannendsten dürfte Bravely Default 2 sein. Wir haben den Test in der nächsten Ausgabe!

KOMPLETTLÖSUNG BOWSER'S FURY (Service)



So findet ihr alle Sterne: Unsere Komplettlösung für Super Mario 3D World und Bowser's Fury findet ihr in der kommenden N-ZONE.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC
marquard group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiterin (V.i.S.d.P.) Katharina Pache, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift.
Redaktion Johannes Gehrling, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe Alexander Bernhardt, Andreas Altenheimer, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Benjamin Kegel, Christian Volynskij, Stefan Willhelm, Sönke Siemens, Olaf Bleich, Yannik Cunha
Layout Sandra Wendorf (Ltg.), Matthias Schöffel
Layoutkoordination Alexandra Böhm
Titelgestaltung Sandra Wendorf
Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid

www.n-zone.de
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion Lukas Schmid (Ltg.), Matthias Dammes, Maik Koch, David Martin
Digital Director Simon Fistrich
Business Development Christian Bol, Viktor Eippert (Project Manager)
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Henning Jost, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Sales Director
Jens-Ole Quiel, Tel.: +49 911 2872-253;
jens-ole.quiel@computec.de
Anzeigenberatung Print/Digital
Alto Mair, Tel.: +49 911 2872-144;
alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser, Tel.: +49 911 2872-254;
bernhard.nusser@computec.de
Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift
Produktmanagement
Aykut Arik
E-Commerce & Affiliate
Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Frank Stöwer
Creation & Services
Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Sales & Publishing
Corporate Sales & Publishing Dirk Gooding (Head of Corporate Sales), Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)
Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg
Tel.: +49 40 468 567-100
www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de
Anzeigendisposition
Franziska Behme, Annett Heinze, anzeigen@computec.de
Datenübertragung
via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 33 (01/2020)

Abonnement – http://shop.n-zone.de
Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer.
Post-Adresse:
Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland
Ansprechpartner für Reklamationen ist das Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
*(€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)
Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00, Österreich: € 57,50, Ausland: € 62,00
ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb: DMV Der Medienvertrieb GmbH & Co. KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg, Internet: dermedienvertrieb.de
Druck: IPRESS CENTER Central Europe Plc., Nádas st. 8.; H-2600 Vác, Ungarn

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

marquard group

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE
Marquard Media Polska:
CKM.PL, KOZACZEK.PL, PAPILOT.PL, SHOPPIEGO, ZEBERKA.PL
Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, SHOPPIEGO, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

Ausgleichssport

Jetzt bequem
online bestellen
oder abonnieren

shop.playfünf.de

Auch digital erhältlich | epaper.videogameszone.de

Ein Produkt der
COMPUTEC
marquard group

ANSTRENGENDE ZEITEN?

LENK DICH AB!

NUR 56,- EUR!

ÜBER 17% SPAREN

- **12 PRINT-AUSGABEN** DRUCKFRISCH **FREI HAUS**
- **12 DIGITAL-AUSGABEN** GRATIS
- 12 MONATE **WERBEFREI** AUF **PCGAMES.DE** SURFEN
- INKLUSIVE **ZUGRIFF** AUF **FRÜHERE** DIGITAL-AUSGABEN
- PLUS **10 €-AMAZON-GUTSCHEIN!**

ANGEBOT GÜLTIG NUR BIS 28.2.!

WWW.N-ZONE.DE/BESSEREZEITEN

N-ZONE-ABO? DESWEGEN!

- MEGA PREISVORTEILE
- FRÜHER BEI EUCH ALS AM KIOSK
- KOSTENLOSE ZUSTELLUNG PER POST
- KEINE AUSGABE VERPASSEN
- KEIN RISIKO, DA JEDERZEIT KÜNDBAR